時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

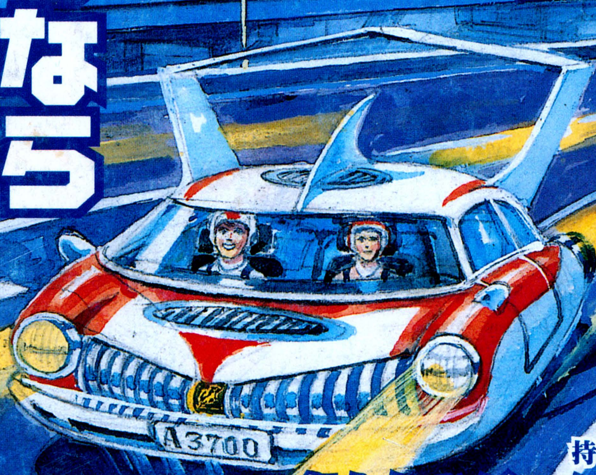
平成10年2月28日発行
第3巻第1号通巻第6号
www.mediagalaxy.co.jp/KTC/

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES

1998 SPRING
VOL.6

逆走するなら君とでなくちゃ



持ってるあなたは偉い!?
名もなきゲームたちとの邂逅

ゲームにおける文化の極み
めくるめくゲーム音楽の世界

傷ありCDソフトも買取りOK! 便利な繁華街での嬉しいサービス実施店だ



サウンドウェーブ文化堂

〒980-0811 宮城県仙台市青葉区一番町4-2-12 TEL022-225-6262
営業時間：平日10：30～21：00　日祭日10：00～20：00
地下鉄広瀬通駅徒歩3分

ゲームソフトも音楽CDもまとめて買える

仙台市の繁華街の一角にあるのが「サウンドウェーブ文化堂」。このお店、「ゲームショップ」というよりは、「ゲームも置いてあるCD店」だ。とはいえ、毎週のようにセールを行うなど、ゲーム専門店に負けないほどの熱意を感じる。

場所柄もあってか、学生が多いそうだが、CDも一緒においてあるということで、女性客やカップルも目立つという。そして、さすがCD店！という驚きのサービスが行われているのも特徴。多少傷のついたソフト（CDのもののみ）も買いとってくれるのだ。もちろんあまり酷いものはだめだけれど、ちょっとだけ傷がついたくらいならば大丈夫。これらの傷を補修する機械を導入しているため、中古ソフトも新品同様という。

残念ながらPCやMDの取り扱いはしていないということだが、まだFCの買取り・販売は行っている。市内中心部まで出かけたときにぜひ一度覗いてみよう！



「サウンドウェーブ情報」として、新作の情報や、お店の案内などがたくさん貼られている。



取材時はちょうど3DOのセールを開催していた。気になる人はチェックしてみよう。

この辺はN64。やっぱりピカチュウ人気はすごいみたいだ。GBの売れ行きもいいという。

SFCなどに混じって、3DO本体も。約6000円というのは安い方なのでは？

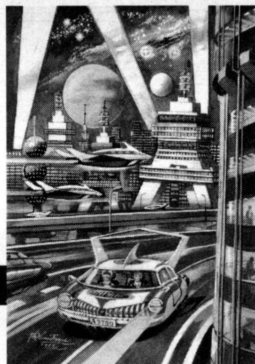
SERVICE&SYSTEM

入会金無料の会員は5%割引。ポイントカードは1,000円で1ポイント、20ポイントたまると1,000円の割引になる。

時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ

1998 SPRING VOL.6 CONTENTS



カバーイラストレーション：小松崎茂　ロゴデザイン：金子　健（Brahman）　カバーデザイン：Brahman

本書での略称　FC…ファミコン　SFC…スーパーファミコン　MD…メガドライブ　PCE…PCエンジン
PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　PCE-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム　GB…ゲームボーイ

たは偉い!?

ムたちとの

逅

今回の第1特集は、本誌2号で好評だった「マイナーゲーム特集」の第2弾をお届けしよう。ソフト選択方法は、読者の方のハガキやお便りの中から、本誌編集部員やライター陣がほとんど知らなかったものをリストアップ。そして実際に購入し、遊んでみて、その中から他のゲームにはない楽

持ってるあな

名もなきゲー

遡

しさを持ったソフトや、他誌ではその面白さがあまり語られていないタイトルの中から、本誌では取り上げる率が低かったジャンル、アクションゲームを中心に取りあげてみた。読者の方が特集で取り上げたソフトを購入して、このゲームと出会えて良かったと思っていただけたら幸いだ。

Unknown-Game

1 ムーンクリスタル



こだわりのアクションが素晴らしい

FC晩期に発売されたアクションゲーム。FCでよくもここまで頑張ったものだ、と思えるビジュアルシーンと、徹底して練り込まれたアクションシステムが素晴らしい。ただ、難易度はちょっと高め。アクションゲーマーにオススメのソフトだ。

FCの限界に挑戦したゲーム

1992年という、すでにSFCが主流になっていた時代にFCで発売された「ムーンクリスタル」。当然注目度は低く、目立った売り上げを残すことなく消えていった、典型的なマイナーゲームと言えるだろう。しかし、ハードの晩期のゲームだけあって、FCの能力を知り尽くして作られたんだな、と感心させられるシーンが多い。

ステージ間に流れるビジュアルシーンなどはその代表格。CD-ROMのソフトに多く見られる演出だが、色数の少ないFCでよくここまでやった、と心から感心させられた。

だが、このゲームの最大の見所はこれではない。なんといってもアクションシステムなのだ。

独特の操作感覚

独特の操作感覚を持つアクションシステム。

その感覚はSFC等で発売された「プリンス・オブ・ペルシャ」みたいだ、と言えばわかってもらえるだろうか。「プリンス～」では、キャラクターのリアルな動きを徹底して作りこんでおり、そのアニメパターンの豊富さと、それにともなう独特の操作感覚が話題になったゲームである。

しかし、「ムーンクリスタル」は、アニメパターンが特に多いわけではない。確かに良く動くのだが、ずば抜けて豊富、というほどではないのだ。

動かしている感覚、それが実に「プリンス～」と良く似ているのである。すでにSFC等の元であるパソコン版の「プリンス～」が発売され数年たっていた時でもあり、制作者はそのことを意識したのかもしれない。ただ、FCではあのアニメパターンを再現することは難しかった。しかし、その操作感覚だけは完璧に移植しようとした…のではないだろうか。

それは特に「振り向いて攻撃する」というアクションで感じられる。十字キーを左から右に、そして斬るボタンを押す。しかし、すぐに剣を振ってはくれない。キャラクターがゆっくりと反転してから攻撃するからだ。この時の絶妙な間が、少ないアニメパターンにも関わらず、実際に体の向きを入れ替えているかのような印象を感じさせてくれるのである。

このようなアニメパターンの簡略化、そしてFCのシンプルなコントローラーによる操作系の簡略化によって、「ムーンクリスタル」は素晴らしいアクションゲームになっている。ゲームテンポなどは「プリンス～」よりも良い、とさえ思ったほどだ。

機種●FC
ジャンル●アクション
メーカー●ヘクト
発売日●92・8・28
価格●7800円
編集部購入価格●300円
入手難易度●普通

攻略編

ゲームシステム

　このゲームはアイテムをとって主人公をパワーアップさせて進めるタイプの横スクロールアクションゲームだ。「剣」をとると剣がパワーアップし、「ブーツ」をとると2段ジャンプができるようになる。ライフポイントはハートマークで表示され、最大五つまで増やすことができる。

　ただ、パワーアップの上限は決まっているので、結局、プレイヤーの力量が重要になってくるのだ。その独特な操作感覚もあって要求されるレベルはかなり高い。そして、各面の構成も嫌らしいものが結構ある。

　そこで各面のクリア困難なシーンを中心に攻略をしてみた。参考にしてほしい。

1面 シスム村
2段ジャンプをマスターすべし

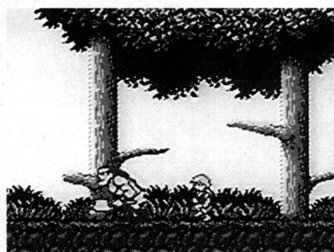
　最初の面だけあって、さすがに難易度は低め。と言っても、2段ジャンプを使いこなさなければ進めないし、崩れる足場がいくつかあるので、それなりに慎重に進めなければならない。

　敵の中では、弓を撃ってくるキャラがやっかい。弓はしゃがめば当たらないのだが、何しろ撃つ間隔が短い。しかも近づくとジャンプしてくるので、攻撃を仕掛けるタイミングがつかみにくい。全ステージにわたって登場してくる、本当に嫌らしいキャラだ。慣れないうちは無理に倒そうとしないほうがいいかも。

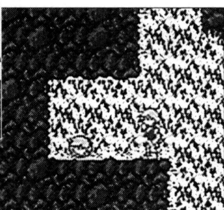
ボス戦

　ボスは、オノをつかかって攻撃してくる。

　フィールドに立っている木の足場を利用してボスの後ろに回り込んで攻撃するのがベター。一応、体力がMAXの状態であれば正面から倒しにいっても倒せるが、オノを構えている間はこちらの攻撃が当たらないのでヘタをすると負けてしまう。面倒くさくても後ろに回って攻撃するように。



相手の後ろに回り込んで攻撃する。全ステージに応用できる必須攻略パターンだ。



ここにある1UPは忘れずとろう。ある位置から飛び降りればOKだ。

2面 市街地
「ぶらさがり」をマスターすべし

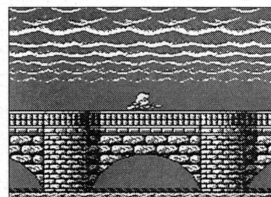
　スタート地点の多重スクロールっぽい演出が綺麗な2面。ここもまだまだ小手調べ、と言ったところ。壁に「ぶらさがって」、「よじ登る」アクションが必要とされる場面が多く、ここでそのアクションに慣れさせるような構成になっている。

　落ちるとダメな場所も少なく、弓矢を撃ってくる敵も一カ所にしかいないので、慣れれば1面より簡単だと思う。唯一、弾を3連続で撃ってくるクモみたいな敵の攻撃が嫌らしい。かわすことは難しいのだが、弾は打ち落とすことができるので焦らず撃ち落としていこう。

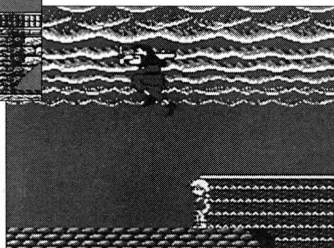
ボス戦

　ボスも楽勝。

　こちらとの距離によってジャンプの高さを変えてくる。そしてジャンプが高いほど着地の時の隙も大きい。要するに距離を置いてハイジャンプさせ、その下をくぐって後ろから攻撃すればいいのだ。ボスがこちらを向いたら、また距離をとればいい。慣れればノーダメージで倒せるぞ。



鮮やかな多重スクロール（みたいな）シーン。よくもまあファミコンで…。



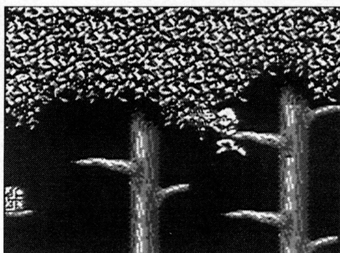
ジャンプの着地に合わせて攻撃。

3面　伯爵屋敷

ここからが本番！

1面で「2段ジャンプ」、2面で「よじ登り」といった特殊アクションをプレイヤーに慣れさせ、いよいよここからが本番。

まず、館の中に入るまでが第一難関。「よじ登り」を使って進むのも難しいが、何と言っても空を飛んで攻撃してくる敵がやっかい。攻撃範囲が広く、当たり判定が小さいのでかなり倒しにくい。さらに、足場が少ないので逃げにくいときている。一応、完全に倒すパターンはあるのだが、ちょっと難しい（写真参照）。あまりにもツライのであれば逃げてもいいだろう。HP上限アップアイテムを逃すのは少し痛いけどね。



微妙な間合いとタイミングを合わせないとほとんど倒せない…、なんてツライんだ。

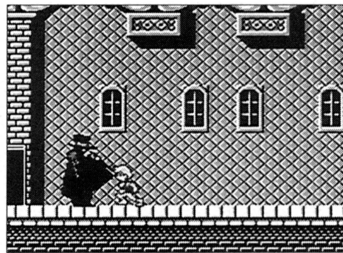
続いて館の中。この中にある仕掛けはかなりシビア。内容はスイッチを踏めば一定時間、扉が開くという単純なものなのだが、このスイッチと扉の距離がとにかく長い。しかも途中に弓矢使いがいるという嫌らしさ。しかもこの仕掛けはもう一個所あり、そこには館の外で邪魔をした敵が再び登場してくる。勘弁してくれってカンジだ。

ボス戦

ボスは空を飛んで3WAYショットを撃ってくる。まともに戦うとかなりツライので、ここは力押しをオススメ。相手が着地したら密着して斬りボタン連打。ハート1～2ほど残して倒せるだろう。



遠くにあるスイッチを踏んでから10秒以内にここを抜ける。とてもツライです。



ステージとは違ってやけに簡単なボス戦。これまでのストレスを発散すべく斬るボタンを連打、連打！。

4面　海賊船

ボスが超強敵！

海賊船が舞台のステージ。

ここはいきなり飛んでくるカモメ（？）が強敵。普通に歩いていると、まずかわせない。ここは出現場所を覚えていくのが無難だろう。

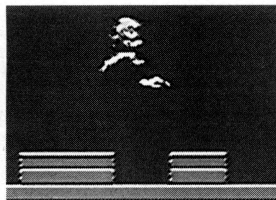
海賊たちは武器を持ってはいるが、それほど強敵ではないはず。床を揺らしてプレイヤーを落とそうとしてくる敵がいるが、これは揺らす瞬間にジャンプするか、ぶらさがっている状態にしておけばOKだ。

あと、途中にある1UPを見逃さないように。ある位置から2段ジャンプを使うことによって取りにいくことができるぞ。

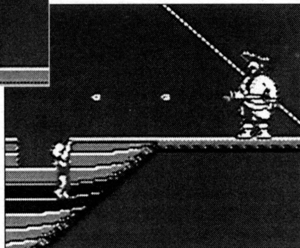
ボス戦

このボスは強い。おそらく全ステージを通して最強の部類に入ると思う。加えて床に穴があいているため、とにかく倒しにくいのだ。

距離が離れれば銃を撃ち、近づくと剣で攻撃してくる。銃の状態ではまず勝つことは不可能なので、接近戦に持ち込むしかないが、剣攻撃が素早く、かわすことも難しい。深追いせず2段ジャンプを駆使して、長期戦を覚悟して挑もう。



見た目以上に当たり判定のでかいカモメ（？）。しゃがんではかわせないので、ジャンプすること。



ボスの強さもあるが、足場が悪いのもツライところ。落ちたらオシマイだからなあ…。

5面　マクロ―ム島

パターンをつくることが重要

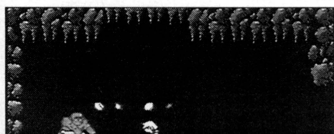
洞窟ステージ。ここは空を飛んでいるモンスターがやっかい。全ての場所で倒すべき場所が設定されていて、それを知っていれば問題ないのだが、知らないとかなり倒しにくい。

また、この面はマップの構成がプレイヤーにシビアな操作を要求するつくりになっている。2段ジャンプをギリギリのタイミングで使わなければいけない場所が何カ所もあるし、上から降ってくる岩の動きがランダムなのもキツイ。

ただ、敵は前述のモンスター以外はザコばかりなので、モンスターを倒すパターンとジャンプアクションさえマスターすれば、1、2面と同じように楽にクリアできるようになるぞ。

ボス戦

ボスは岩を投げてくる。岩に当たれば当然痛いが、その投げた後の破片に当たっても痛い。岩を投げさせて、その隙に攻撃するのが攻略パターンだが、ここは力押しで十分。部屋に入って一気に近づき斬るボタン連打！　でアッサリ倒せるはずだ。



このボスもゴリ押しで倒せるが、ハートが五つない時はうまくいかないこともあるので注意。



完璧な2段ジャンプを要求されるシーン。慣れるまでは結構苦労するかも。

6面～　敵要塞

本拠地に突入！

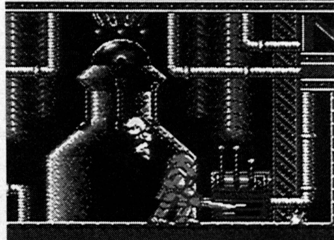
いよいよ、敵の基地に突入。さすがにここからは厳しい場面の連続だ。仕掛けもつらいが敵の出現位置もいやらしい。なるべく分けて対処するようにしよう。

上下から針が迫ってくるところはしゃがんでかわす。電気シールドはギリギリまで近づいてから一気に走りぬける。一つ一つ、慎重に対処していきたいところだ。

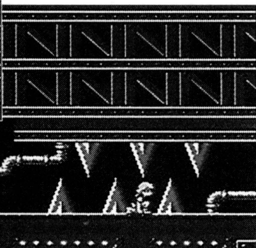
難関は、序盤の針と電気シールドの間に敵がでてくるシーン。針を抜けて素早くジャンプし振り向きざまに敵を倒す、というパターンがあるのだがけっこう難しい。しかし、逃げ切ることも難しいので、できればこのパターンをマスターしてほしいところだ。

ボス戦

デモのあとに始まるボス戦。このボス戦が7面だ。ボスは剣をふり、火の玉を飛ばして攻撃してくる。2段ジャンプでかわして後ろから攻撃しよう。このボスにはこれまでのようなゴリ押しは通用しないぞ。



強敵。持久戦必至だ。



上下からくる針はこうやってかわします。うまくいくとちょっと良い気持ち。

そしてさらに奥深くへ…

物語は佳境に入り、ゲームはさらに難しくなっていく。厳しい展開が続くが、これまで培ってきたテクニックがあれば必ず進めるようになるはず。諦めずに、ぜひともエンディングを自分の目で確かめてほしい。

システム、グラフィックだけでなく、各ステージの構成も良く練り込まれている「ムーンクリスタル」。出荷本数が少なかったのか、あまり見かけることはない。だが、ぜひ縁があったらプレイしてもらいたい。難しいゲームなのだが、FCでここまでできる、ということを一人でも多くの人に知ってもらいたいのである。



パネルでポン

編集部認定！「史上最強アクションパズルゲーム」！

任天堂らしからぬ「カワイイ」キャラクターに一見ありがちなシステム。しかし、その中身はまさに「羊の皮をかぶった狼」。本作は動かしている操作感覚が楽しい、アクションパズルゲームというジャンル名にふさわしい傑作ゲームなのだ。

すべてをパネポンに捧げた日々

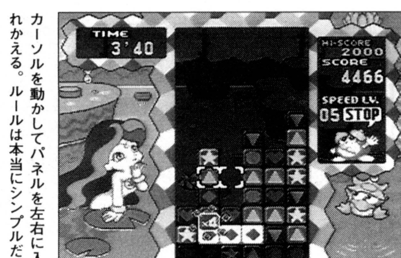
「なんでこんなに面白いんだ！」

ゲームを入手して二カ月間、何度このセリフを叫んだことか。

「日々是パネポン（パネルでポンの略）」の毎日。ステージクリアモード、パズルモード、エンドレスモード、対コンピュータ戦、そして2P対戦…。一つのモードを楽しむたびに「パネポン」の面白さがわかり、そのたび「よくできているなあ」と感心する。

ヒマさえあれば「パネポン」状態だった本誌編集部。些細なことでもとりあえず「パネポン」勝負。そして勝負するネタは昼飯、ゲームソフトと次第にエスカレートしていき、しまいには担当ページの割り振りまでパネポンで決めたりする始末（半分実話）。一時は攻略本をつくろうか、ということを本気で考えたくらいだ。

そして思う。



カーソルを動かしてパネルを左右に入れかえる。ルールは本当にシンプルだ。

「なんで売れなかったの?」

このゲームがユーザーの話題に上ることはなかった。短い期間とはいえ、TVCMをやっていたにもかかわらず、である。

何故なのか、とその理由を考えた時、私は「アクションパズルゲーム」というジャンルの欠点を感じずにはいられなかった…。

プレイヤーの資質に左右されるゲーム

アクションパズルゲームの欠点。それは、「面白さが伝わりにくい」、ということだ。

まず画面が地味。

派手な演出やエフェクトはゲームの妨げになりやすいので、どうしても地味な画面になってしまうのだ。後ろでキャラクターに演技させるのが、精一杯だろう。

また、RPGなどのように物語でプレイヤーを引きつけることも難しい。四角いブロックや「ぷよ」などの謎の物体を動かすことに説得力のある物語をつけることなど不可能に近いだろう。

結局、ゲームの内容そのものに面白さを見つけるしかないのだが、このタイプのゲームは見た目が同じような形をしていながら、それぞれが異なるルール、セオリーを持っていて、それを理解するのにどうしても時間がかかってしまう。また、さらに楽しもうとしても、一人の能力では難しいことが多い。一人の人間が考え出すテクニックなど、たか

機種●SFC
ジャンル●アクションパズル
メーカー●任天堂
発売日●95・10・27
価格●5800円
編集部購入価格●980円
入手難易度●易しい

が知れているからだ。

「ぷよぷよ」の大ヒットはそのシステムの完成度もさることながら、アーケードで対戦システムが確立されていたことも大きな影響を与えているだろう。ユーザーはゲームセンターで上手な人のプレイを見て感動し、ゲームの奥の深さを実感したはずだから。

しかし、一人、あるいはせいぜい数人で楽しむ家庭用ゲームではどれだけ奥の深いゲームを作っても、それを楽しむ人を選んでしまうことになりやすい。

つまりそれはゲームの内容が理解されにくいことにつながり、結局、ゲームが売れないことになってしまう。どうしてもマイナーゲームになりやすいといえるだろう。

「パネルでポン」もこのような流れにハマってしまったゲームだと思うのだ。

魅力的なゲームシステム

ゲームの完成度は高い。ルールは「同じ色のパネルを三つ以上つなげると消える」「パネルが上り切ったらダメ」というシンプルなもの。それでありながら「同時消し」「連鎖」「時間差消し」といった様々なテクニックが存在する。中でも「アクティブ連鎖」は従来のパズルゲームにはない斬新なアイディアだ。

これらのテクニックは実際に見てみなければその意味はわかりにくいのだが、そのための説明もゲーム中に入っていて実に親切だ。操作系も良く、キャラクターも独特のタッチでかわいい。サウンドも素晴らしく、SFCの音源を使いこなす、という意味ではトップクラスの出来だと思う。

プレイしてわかるこの面白さをいかにして伝えるか。かなり悩んだが、ここでは様々な連鎖のテクニックを中心に紹介していくことにした。「パネポン」の奥の深さを少しでも感じていただければ嬉しい。

連鎖の説明の前に…

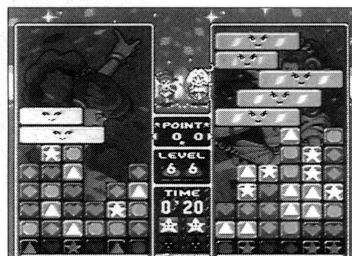
この手のゲームの最大の面白さ、と言えばやはり「対戦」。その対戦で勝つためのテクニックとして、「連鎖」の組み方を知ることが重要になってくる。

「パネポン」は2連鎖すると1ライン、3連鎖で2ラインと、「おじゃまパネル」を相手に降らせる仕組みになっている。しかし、連鎖を作る、ということがどうしても不得意な人もいるだろう。

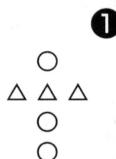
そんな人でも攻撃することができるように「四つ（以上）消し」で相手におじゃまパネルを送れる仕組みになっているのだ。この方法の利点は何と言ってもスピードが速い、ということ。素早く、連続で送ることができるようになると、かなりの強さになるぞ。ただ、連鎖での攻撃に比べ反撃されやすいので過信はできないけどね。

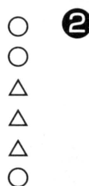
連鎖のテクニック その1 2連鎖

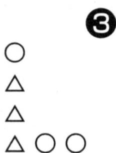
①や②などはわりと簡単に組めると思うので、まずはこの形を目標にやってみよう。ただ、都合よく色がそろっている場合が少ないのでイマイチ実践的ではない。慣れてきたら徐々に③や④などの形に挑戦してほしい。③は大連鎖の初期動作に使いやすく、④は連鎖をつなげていく時に有効な形なのだ。「パズルモード」にはこの形を応用したものが多いので、それで慣れるという手もあるぞ。

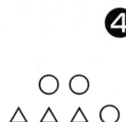


小さいおじゃまパネルが四つ消しで大きいほうが五つ消し。こうやって重なるとけっこう嫌らしいのだ。

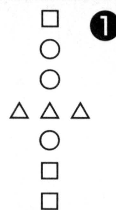
❶


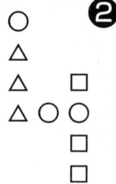
❷


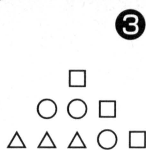
❸


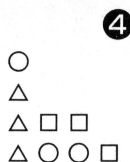
❹


連鎖のテクニック その2









3連鎖

一つ増えただけだが、かなり難しくなるはずだ。しかし、これが常にできるようになれば大連鎖は近いので、頑張ってもらいたい。

比較的簡単なのが①。ただあまりにも効率が悪いので考えないようにしよう。次にわかりやすいのが②だろう。これはなかなか使いやすい。ただ大連鎖にはつなぎにくい形でもある。③はかなり効率の良い形なのだが、イマイチわかりにくいのが難。最もオススメなのは④だ。効率が良く、どんな状況でも組みやすいのがポイントだ。

「効率のよさ」とは

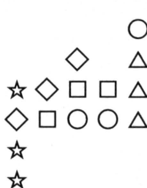
連鎖を組む時に必要とするスペースの高さが低いほど効率が良い、と言える。高い連鎖はパネルを多く表示する必要があるので、どうしてもゲームオーバーの危険性が高くなってしまうからだ。効率が良いといった③は3段、④は4段。逆に①は7段も必要になる。　また効率よく連鎖を組んだ時、その他のパネルを利用して大連鎖へつなぎやすい、という点も重要だ。

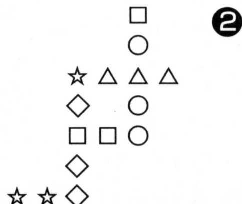
連鎖のテクニック その3

5連鎖～

3連鎖をマスターできれば5連鎖までは比較的楽にマスターできるはず。とりあえず2パターン作ってみた。これ以上は後述する「アクティブ連鎖」に頼らなければならない場合が多く、また相手の攻撃でゲームオーバーになってしまう可能性も高いのでオススメはしない。あとはこれをいかに連続で行えるかだろう。

「パネポン」だけでなく、この手のゲームには連鎖を組むための決まったセオリーというものが存在する。そのセオリーを軸にして連鎖を組んでいくわけだ。ただ連鎖には決まった形はない。これまで紹介してきたセオリーを踏まえ、自分なりの連鎖の形をつくっていってほしい。





●まずはステージクリアモードを攻略

最初にプレイする時おすすめなのがこのモード。目標が近い位置にあるので達成感を得やすいし、攻撃してくる存在がいないのでゆっくりと考えられるからだ。このモードでステージ4～5ぐらいまで進めれば初心者は卒業かな?

●対戦は同じレベルから

どの対戦ゲームでも言えることなのだが、レベル差がありすぎるとつまらない。ただ、パネポンの場合はアクションの腕前に関してと言うよりは、パネポンに対する熟練度、といったほうが良いかもしれない。

パネポンは勝つための手段が一つではないので、プレイヤーによって得意な形というものが違ってくる。そしてその手段ごとに対策、プレイスタイルを変化させていく必要があるのだ。

そしてそれぞれのプレイレベルの成長に合わせて、新しい方法を見つけていく

連鎖のテクニック その4 アクティブ連鎖

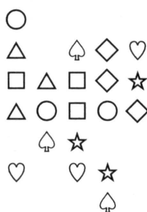
「パネポン」のキモとも言うべき要素、それがアクティブ連鎖だ。

パネルが消えている間でも他のパネルを移動させることができる、という特性を活かしたもので、これを利用することによってさらに大きな連鎖を作ることが可能なのだ。

基本的な形として①と②をあげてみた。2連鎖が組めるようになっていれば、簡単に理解できると思う。

あとは応用。ここではアクティブ連鎖だけで7連鎖をつくれるパネルの配置をつくってみた。

これを見ただけで理解できればあなたも立派なパネポンマスターです。



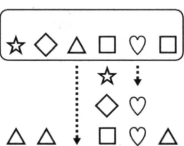
連鎖のテクニック その5 最大の防御「切り返し」

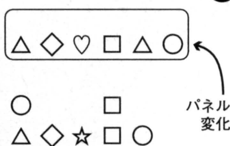
慣れてくると大きなおじゃまパネルの打ち合いになってくるのだが、その時にマスターしておかなければいけないのが「切り返し」。

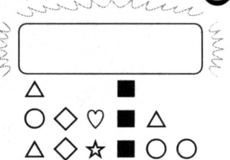
左下の写真のような状態になるとそのままゲームオーバーになるだけ。こうならないためにも切り返しは必須である。

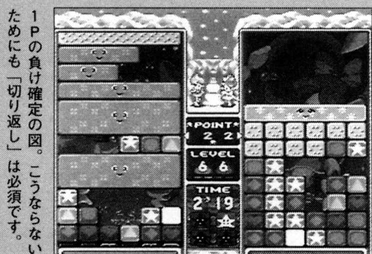
具体的な流れを図にしてみた。①で△を使っておじゃまパネルを変化、②で続いてパネルが変化している間に□を移動して、③で□を使ってパネルを変化させる。これは防御だけでなく、連鎖判定にもなっていて、そのまま攻撃に繋げるところがうれしい。

もう一つ、この切り返しを行った時に起こりやすいのが「時間差連鎖」。④のように高さの違う位置にパネルが落ちて消えた時、そのタイミングのズレがそのまま連鎖になるのである。









1Pの負け確定の図。こうならないためにも「切り返し」は必須です。

…。これが面白い！　編集部で盛り上がったのも、これが楽しかったからだ。

スピードを重視するタイプ、連鎖を重視するタイプ、偶然連鎖を狙うタイプ…、どのタイプでも勝ちが狙えるゲーム。それがパネポンの素晴らしいところなのだ。

パネポンはニンテンドウパワーの書き換えサービスで簡単に入手できる。ぜひとも、いや、絶対に入手するのだ。そして友だちと一緒に対戦するのだ。面白さは編集部が保証するぜ！

スピードボール2

冷たく硬質な輝きをもつコートで展開されるアツい近未来スポーツ!

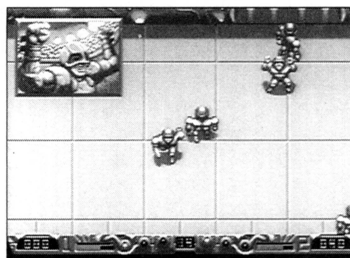
スポーツゲームは数々あれど、近未来を舞台にした設定の架空スポーツゲーム「スピードボール2」。メガドライブ作品であり、なおかつ洋ゲーということで知名度は低いが、遊んでみるとコイツがなかなかイケるのだ。

近未来を舞台にした、もう一つのスポーツゲームジャンル

ビデオゲームの歴史をひもといてみると、そのルーツはシューティングやアクションではなく、意外にもスポーツを題材としたもの(『ポン(72年、アタリ)』)からスタートしている。

明確なルールが存在し、それに則って競技が進行する。そこにあるのは勝つか負けるか。ゲームの王道ともいうべき要素をスポーツは兼ね備えており、ビデオゲームが世に広まるにあたって、スポーツがその第一号に選ばれたのは、いわば必然だったのかもしれない。

以後現在に至るまで、ハードの進化に伴ない様々な種類のスポーツがゲーム化され、一つのジャンルを築き上げるまでになっている。しかし、固定された遊具やルールなどを持っているために、発展性を持たせることが難しいジャンルであることも事実。つまり、スポーツの面白みとビデオゲームとしての楽しさをどう両立していくかが、作り手の腕の見せ所といえる。そこで、独自のルールや近未来を想定した設定で遊ばせることで「新スポーツ」を創造したタイトルが存在する。今回紹介する『スピードボール2』も、そんな近未来スポーツゲームの一つだ。



なんとも汗くさいハードなグラフィック。好きな人にはたまらないが、日本のプレイヤーには馴染みにくいかも…。

単純なルールと得点システムに光る味付け

時は西暦二一〇〇年。様々な紆余曲折を経て(コラム参照)誕生したスポーツが「スピードボール2」だ。競技は四方を壁に囲まれた鋼鉄のコートの中で行われる。既成のスポーツで例えるなら、ハンドボール+アイスホッケーといったところ。基本的なルールは、相手のゴールにボールをシュートすることで得点するという単純なものだが、コート内に設置された仕掛けの数々が「スピードボール2」を面白くしている。この仕掛けはピンボールのヤクモノを思わせるもので、知らなくてもプレイに支障はないが、理解したうえで競技に臨むとその面白さは数倍アップする。仕掛けを理解した者同士での対戦の面白さは格別だ。また、ゲームをよりエキサイティングなものにしているのが、得点方法の一つである、「敵選手をノックアウトする」

機種●MD
ジャンル●スポーツ
メーカー●CSK総合研究所
発売日●92・6・19
価格●6800円
編集部購入価格●1980円
入手難易度●普通

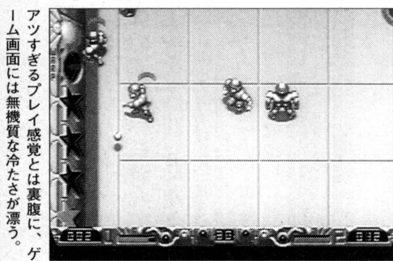
という要素である。ボディチェックによるペナルティを気にする必要はない。それどころか相手へのダーティなチェックが推奨されているのである。

金属の冷たさを感じさせる、メタリックで未来的なグラフィックも素晴らしく、負傷した選手を運び出すロボドクターや、ゴール時のインスタントリプレイなど、ツボを押さえた細かな演出も実にいい味だ。また、十字キーとボタン一つだけというシンプルな操作系で、誰にでもすぐに遊べるという点も評価できる。

洋ゲーからの移植だが敷居は低く、奥が深い

このゲームは、英国、ビットマップブラザーズによる作品で、元々はアミガで発売されたタイトルの移植作。ヨロコミ（ヨーロピアンコミックス）調のハードなグラフィックが日本のプレイヤーには馴染みにくく、海外作品ということもあって妙な色眼鏡で見られることも多かったようだ。しかし、一試合（90秒ハーフ=3分）だけでいいから遊んでみて欲しい。単純だが原始的な面白さが味わえるはずだ。

また、真偽のほどは定かではないが、架空スポーツゲームの傑作「レッスルボール（91年、ナムコ）」のルーツだという説もある。近未来スポーツゲームファンには、ハードごと購入してでもプレイする価値があるだろう。


アツすぎるプレイ感覚とは裏腹に、ゲーム画面には無機質な冷たさが漂う。

SPEED BALL

とんでもない設定！

スピードボールの起源とは？

一人の少年がビルのそばを歩いていると、突然頭上の窓からステンレスのボールが転がり落ちてきて、彼の頭を直撃した。倒れた彼のまわりに集まる群衆。ふらふらと立ち上がった彼は、ボールを拾い上げると、それを力まかせに投げつけた。見物していた一人に命中！

突然、まるで飢えた人々が食べ物を奪い合うかのように、ボールの奪い合いが始まった。ボールを奪い取り、それをもう一人の顔面に投げつける。奪い取ってはまた顔面めがけ…。

2時間後、警察が到着し、騒ぎは収まったが、そのほとんどが多かれ少なかれ傷を負っていた。だが、奇妙なことに、警察で取り調べられた全員が「面白かった」と証言しているのだ。彼らこそがスピードボールの創始者なのだが、誰一人そんなことは考えていなかった。

この路上の騒ぎから10年たったとき、すでに「ストリートボール」という言葉が新しいゲームの名前として定着していた。人々はあちこちでその戦いを再現し、次第にゲームの形を整えていった。そのころは、狭い通りがフィールド、マンホールの蓋がゴールだった。どちらかが重傷を負うまでゲームを続けたという。

しかし、ストリートボールをスポーツとして運営する公式の組織はなく、やがてその中身はギャングの衝突と変わらないものになってしまった。かくて、スピードボールは非合法化されたが、その精神は生き続けた。地下駐車場など、適当な場所を見つけてはゲームが行われていたのである。やがて当局も完全に取り締まることは不可能との結論を出し、禁止から規制へと方向転換して、再びストリートボールを合法化した。

SPA（ストリートボール選手協会）が結成されたのは二〇一八年。それから2年かかって公式のルールを確立した。二〇二〇年には公式のゲームが行われるようになり、ストリートボールがスピードボールに名前を変えた。その後80年間、ルールは基本的に変わっていない。これはルールが極めて単純であるためだ。二〇三九年になって、コンクリートの競技場が次第に消えていき、それに代わって鉄製の競技場が登場した。これによって耐久性が向上したのはもちろん、ボールのスピードもアップした。

二〇九五年、腐敗と暴力がスピードボールを支配するようになると、再び非合法化。当局の目を逃れて行われるゲームは残忍さだけが売り物のショーにすぎなかった。SPAはスピードボールをよみがえらせるため、大幅な改革を実施。

それから5年たった二一〇〇年。新しく生まれ変わったゲーム、それがスピードボール2なのである。

SPEED BALL

スピードボールがよりおもしろくなる
予備知識

本作の基本ルールは単純なので漠然と遊んでも楽しめるが、きちんとルールを把握したたうえでプレイすればさらに楽しさは倍増するハズ。この記事を参考にしてぜひ遊んでみてほしい。

POINT 1 選手の能力値の意味を把握しよう

選手たちは八つの能力値を持っており、これにより選手の個性が決定される。

●**AGR（アグレッション）：**闘志。自分のエリアで敵を攻撃する意志力。コレが低いと相手を避けてしまう。

●**ATT（アタック）：**敵からボールを奪うための攻撃力。高いほど成功率もアップする。

●**DEF（ディフェンス）：**敵の攻撃からボールを守る防御力。高いほど攻撃回避率がアップする。

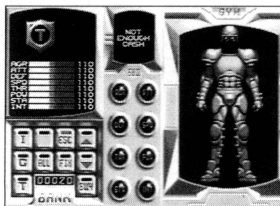
●**SPD（スピード）：**選手のスピード。スライディングの距離やジャンプの高さにも影響する。

●**THR（スローイング）：**ボールを投げることができる距離。肩の強さ。

●**POW（パワー）：**タックルの強さ。高いほど相手のスタミナを多く減らす。

●**STA（スタミナ）：**タックルに対する強さ。

●**INT（インテリジェンス）：**状況判断力。数値が高いほどボールや選手に素早く反応できる。



全てのポジションで重要なのがSPD。ここから優先的にアップさせるといい。

POINT 2 様々な得点手段を知っておこう

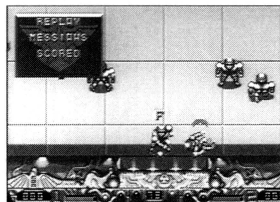
ゲームを勝ち抜くためにはとにかく得点すること。スピードボールにはいくつかの得点方法がある。

●**ゴールにシュート：**これが最も基本的な得点方法。1ゴール10点。

●**敵をノックアウト：**タックルを受けすぎた選手はその場でダウンし退場となる。その際、ダウンさせた側のチームに10点が入る。

●**バウンドドームにボールを当てる：**コートの両サイド中央に設置されたバウンドドームにボールを当てると2点獲得。接戦の際には積極的に狙うべきターゲットだ。

●**スターを点灯させる：**コートの両サイド側面にはスターのランプが五つずつある。自分のサイドのスターにボールを当てて点灯させると、一つにつき2点獲得。さらに、五つ全て点灯させるとファンファーレが鳴って10点獲得。また、すでに点灯済みの相手側のスターにボールを当てるとスターが消灯し、相手側の点数から2点マイナスにすることができる。



接戦になればなるほど得点手段を把握していることが重要になる。

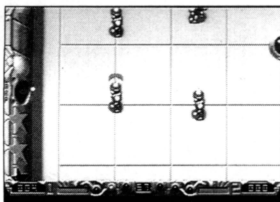
POINT 3 ヤクモノを理解すれば楽しさ倍増！

ピンボールを思わせるフィールド内の仕掛け（ヤクモノ）もスピードボールの魅力の一つだ。

●**スコアアップループ：**コート中央の両サイドに設置されたループ。ボールを通すことによってランプが点灯し、ランプが点灯しているほうのチームの得点倍率がアップする。ランプ一つ点灯で1.5倍、二つ点灯で2倍の得点が獲得できる。また、相手のランプが点灯済みのときにボールを通すとランプを一つ消灯させる。

●**ワープゲート：**コート両サイドの側面に二つずつ、計4つある穴。ここにボールが入ると反対側のゲートからボールが出てくる。使い方によっては試合の流れを変えることも…。

●**エレクトロバウンド：**コート両サイド側面に一つずつ設置されている装置。ここにボールを当てると、ボールが電気を帯びて相手を弾き飛ばす貫通弾になる。最もゲームをスリリングにする仕掛けといえるだろう。



スコアアップループを巡るアツい攻防。ループを制すれば多少の実力差もカバーできる。

POINT 4 賢く資金運営をするには？

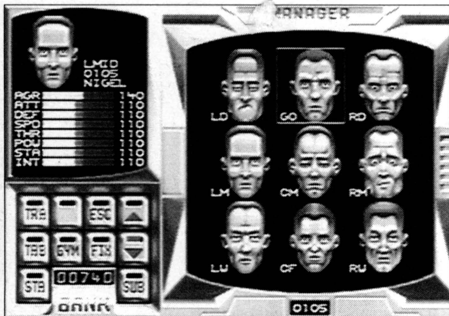
チーム強化はトレードが重要

一人用モードではジムで選手を強化していくことになる。そこで物をいうのがお金。試合中にコートにばらまかれるコインを回収することで資金を稼ぐわけだが、リーグモードでは1試合当り550までしかクレジットは増えない。したがって、6枚コインを回収したら後は試合に専念しよう。

資金の使い方だが、スタート時にいる選手たちは最大20までしか能力値がアップしないうえに、チーム全体を平均的に鍛えていかないと能力値を上げられないようになっている。したがって、スタート時の選手に資金を割くのは賢明ではない。時折登場する、入団希望のスター選手とのトレードに温存すべきだ。

ただ、トレードで放出する選手は下取りされるので、ある程度まで鍛えておくことも無駄ではない。

スター選手は守れるポジションが決まっている。高い能力を持った選手が入団を希望してきても、自分があまり使わないポジションの選手では意味がない。得点しなければ勝てないのだから、オフェンス、それもフォワードから強化していくのが良いだろう。



スター選手の能力値は固定で、それ以上鍛えることはできないが、始めから高い能力を持っている。

POINT 5 勝つための戦術を考えよう

得点するためには、あえてボールを渡すことも

ボールを持っている間は攻撃できないため、無防備になる。これを逆手にとって、正面に迫ってきた敵にボールを渡し、すかさずタックルするのが常套手段だ。この戦術はシュートの際にも応用できる。また、ジャンプ中には防御が最も手薄になるので、まずゴール前に高いボレーを上げてキーパーをジャンプさせ、そこを狙ってタックルするようにすると、シュートの成功率がグンとアップする。逆に、自分が攻め込まれているときにはうかつにボールに飛び付かないようにすることが重要だ。

スタート時も、これらの要素を考え合わせて行動すべきである。ついつい相手より先にボールに触りたくなってしまうが、そこを我慢して、まずは相手にボールを取らせ、すかさずタックルをかけるようにしたほうがいい。相手チームの攻撃の要であるCF（センターフォワード）のスタミナを減らすことにもつながり一石二鳥だ。

そして何より重要なのがアツくなりすぎないこと。状況に応じた得点方法を、冷静に選択していくことが重要だ。



ゲームの主導権を握るためにもスタートは重要。相手を出し抜け！

実は育成シミュレーションゲームかも？

一人用モードでは、プレイヤーはリーグ最下位のお荷物チームの監督に就任した、という設定になっていて、どん底からチームを再建しリーグ優勝を目指すのが目的となっている。目的達成のために、ジムで選手を強化したり、トレードで新たな人材を獲得するなどしてチーム力を高めていくのだが、この感覚は今流行りの「育てゲー」に通じるものがある。初めの数試合は苦戦を強いられるものの、一人のスター選手の獲得からガラリと戦況が一変するのがたまらない。さらにスター選手が一人、二人と増えていくにしたがって、どんどんチームが強くなっていくのは痛快そのものだ。

スポーツゲームというと対人による対戦が面白いものだが、一人用モードにも大きな楽しさが盛り込まれているゲームである。

聖鈴伝説リックル

テンポの良いアクションが楽しい

4種類のキャラクターを使いこなすのが重要な「リックル」。それぞれがクセのある特徴をもっているので、慣れるには少し手間取るかもしれない。アクションゲームでありながら、覚えるべき情報が多いゲームと言えそうだ。

FC晩期ゆえの洗練されたゲーム

「操作系」の良さ、というのはプログラムの出来によるところが大きい。例えばボタンを押した時の反応速度などがそうだろう。しかし、このゲームをやって、それと同じくらい「操作系のデザイン」が重要だと思うようになってきた。

FCのシンプルなコントローラー。それに合わせてSFC等、数多くのボタンを使用して作られるアクションゲームに負けないくらいの様々な動きが可能な操作系を作る。そのためのデザインはかなり困難だと思う。すでにSFCが主流の92年に、時代遅れのハードで無駄な努力、と思われるかもしれないが…。

しかし、このゲームは操作していて楽しかった。その魅力について、キャラクターの特徴を中心に紹介していこう。そしてその洗練された操作系を、最近の複雑なゲームに慣れた人に体験してほしいと思うのだ。

クセのある勇者たちを使いこなせ!

このゲームの特徴は、いつでも操作するキャラクターを自由に変更できる点。つまり、状況に応じてキャラを使い分けることがクリアの近道になるのだ。

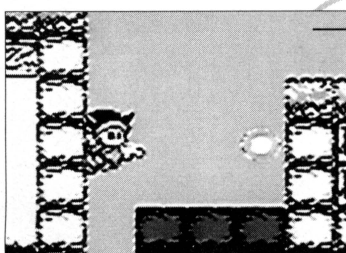
ここではゲームストーリーとキャラクターの紹介、そしてその能力を解説していこう(しかし、勇者というわりには問題のある設定のキャラクターが多いような…)。

STORY ストーリー

いにしえの時代、神々によって封じ込まれた恐怖の魔王タ・キードが復活した。伝説の鈴を持つ勇者たちよ、今こそ立ち上がるのだ!!

リックル

主人公。伝説の白い鈴をもつ心優しい少年。



壁につかまりながら反対方向にショットを撃つこともできるぞ。

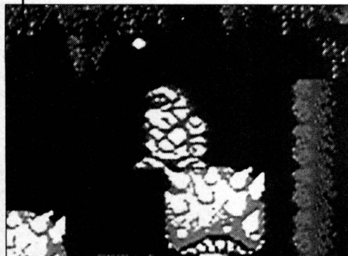
攻撃、ジャンプともに4人の中でも扱いやすいキャラクターなので、アクションゲームに慣れている人であれば、簡単に使いこなせるようになるだろう。

壁につかまって移動する特殊能力はかなり便利。いったん壁につかまれば、ジャンプボタンを押さない限り、十字キーをどの方向に入れても壁から離れないので、気軽に壁を移動することができるのだ。

機種●FC
ジャンル●アクション
メーカー●タイトー
発売日●92・6・26
価格●6800円
編集部購入価格●980円
入手難易度●やや難しい

ガンム（ゴーレム）

伝説の赤い鈴をもつ。元は国一番の大泥棒。魔道師の家にあった薬を盗み、それを飲んでこの姿に…。今は反省している。



←攻撃力だけでなく、体力もあるので、力押しがしやすいキャラクターだ。

伸びる腕を使って攻撃する。リーチは短いが威力は最強で、ボス戦ではかなり役に立ってくれるキャラクターだ。また、フィールド上のトラップである「トゲ」に当たっても大丈夫、という特性を持っている。

ただ、ジャンプの軌道が低く、動きも遅いので普段は使いにくい。使用する場面を限定されるキャラクターと言えるだろう。



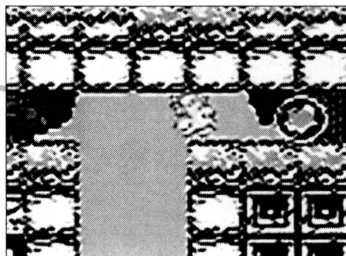
キキラ（ドラゴン）

伝説の青い鈴をもつ。もとは人間の女の子だったが、ワガママで自信過剰なため、ドラゴンの姿にさせられた。

←ボタンを押し続けることによって、より強力なファイヤーボールを撃つことも可能だ。

攻撃方法はファイヤーボールで、ゆるい曲線を描いて上方向に飛んでいく。ジャンプはボタンを押しつづけることによって一定時間、飛び続けることができる。

このようにクセの強い操作系のキャラクターなので、少し慣れるまで時間がかかるが、こいつを使いこなせるようになると展開がかなり楽になるので、早いうちにマスターしよう。



コウ（マウス）

伝説の緑の鈴をもつ。気の弱い魔道師でガンムが盗みにきた時、そばにあった薬を飲んでこの姿になってしまった。

←このような地形はコウの出番。ただ、こういう場所でしか使えないような…。

リックルと同じように壁を自由に移動できる能力を持っているのだが、キャラクターサイズが小さいので狭い地形を進むことができるようになっている。

攻撃方法は時限爆弾。仕掛けてから数秒で爆発し、威力はかなり高いのだが、飛ばすことはできないのでどうにも使いにくい。

ＨＰも低いので、使いこなすためにはかなり時間のかかるキャラクターだろう。

少しでも先に進めるための攻略のコツ

●キキラが重要

キャラ紹介の時にも書いたが、とにかく重要なキャラ。ボス戦の多くは、キキラ以外では倒せない、と思えるほどである。

●アイテムの効果を理解すること

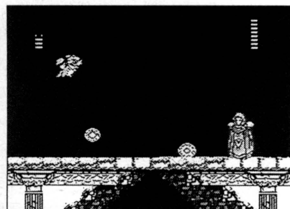
敵を倒すと時々出てくるアイテム。回復アイテムから1UPまで様々なアイテムがあるのだが、これは完全にランダムで登場するようになっている。しかも敵は無限に出現するので、その気になれば体力・残機を無限にアップさせることができるのだ！、根性があればね…。

●クリアのためなら連続プレイ

パスワード方式のこのゲーム。メモっておけばそこからいつでもやり直せる…のだが、ちょっと待った。この方法でやり直すとHP等が初期状態に戻ってしまうのだ。その状態からも進めることはできるのだが、後半はかなりツライ。前に書いたようにアイテムを使っていくらでも強くすることができるので、最初のうちにある程度パワーアップさせ、そこから一気にプレイすることをオススメする。



いつでも入れ替え可能なのがこのゲームの特徴。BGMが変わるのも良い感じ。



一定時間飛べることにより、ボスの攻撃がかわしやすくなるのだ。

Unknown-Game

5 平安風雲伝



少年陰陽師が暗闘する平安の王朝影絵巻

厳粛なストーリーと、かわいい二頭身キャラとのギャップが楽しく、初心者歓迎（？）のシンプルなシステムの佳作。ラストが秀逸な物語の魅力を、あますところなく語り尽くしましょうぞ。

渋目のテイストに溢れた和風SRPG

「ファイアーエムブレム（FE）」のヒットでユーザーに定着した感のあるSRPG。95年に発売された「平安風雲伝」は、洋風のファンタジー観を持った作品が多数を占める中にあって、純和風SRPGとして異彩を放っている。

時は長保二年（西暦一〇〇〇年）、呪いを生業とする山童一族が国を滅ぼすべく蜂起した。これまでも政の裏で暗躍してはいたが、一族に伝わる陰陽道の大技を使うべく、京の都を目指して進攻を開始したのである。またその一方で、平将門の乱より六十年後の今、禁断の死人返しの術を使って将門の復活を企ててもいた。それに対抗すべく立ち上がった朝廷側の陰陽師は安倍晴明と賀茂広行。そして、十五年前に花山天皇の子として生を受けたものの、紀伊熊野で育てられた神楽という若者であった。



この作品中での全体マップ。京の都を中心に関東から中国・四国までが舞台だ。

物語は二部構成になっており、まずは西国を舞台に戦いが展開する。死人返しの術による藤原純友の復活を阻止するのが目的だ。四国に上陸すると、十五年前に晴明の下を去った、弟子の芦屋道満（道摩）が待ち受けていた。そしてその頃、東国の結界が「戸隠山の鬼女」と呼ばれる紅葉の手で破られていた…。

マニュアル要らずのシンプルなシステム

SRPGと聞くと、コアなファン以外は煩雑なシステムを備えたゲームとして敬遠しがちだ。それを見越してか、当作ではコマンドの簡略化がなされている。通常時のコマンドはなんと五つ！「どうぐ」「のうりょく」「へんこう」に、「きろく」と「せってい」だ。後の二つは直接ゲームに関係ないので、実際は更にシンプルである。

プレイヤーは、フィールド上で敵に出会うと戦闘に入る。戦いは敵味方のターン制で、魔法に相当する「法術」を駆使するのが特徴だ。また、神楽など六人の部隊長と山童の頭のみ、式神を召喚できる。戦闘時における特殊なシステムとしては、体力が半分以下に減ったキャラを、隣りにいる味方が入れ替わって守る「かばう」や、あるキャラの隣りに特定の味方がいる場合に起こる「攻撃・防御力アップ」などがある。

基本的なパターンとして

機種●SFC
ジャンル●SRPG
メーカー●KSS
発売日●95・9・29
価格●11800円
編集部購入価格●1280円
入手難易度●易しい

は、式神を盾にして少しずつ進み、敵の中で唯一回復術を使う巫女を屠る。その後に集中攻撃をかければほとんどの敵に勝てるだろう。ただし、戦闘を重ねるにつれ、その単調さが苦痛になってくるのは否めない。初心者向けを意識したのかもしれないが、SRPGを名乗るにはあまりに戦闘のシステムがシンプルすぎるのだ。正直、SFC後期とは思えないようなショボいグラフィックを見るにつれ、「単に『できなかった』だけなんじゃ…」という疑念が湧き起こってしまう。

ワンポイント 歴史チェック

あまりなじみのない平安時代。当作に登場する彼らは、実際にはどんな人物だったのだろうか、少し検証してみよう。

まず神楽。花山天皇には確かに祇子という最愛の女御がいたが、若干17歳にして8カ月の身重のまま亡くなっている。おそらく神楽はこのとき産まれていた、という事にしたのだろう。平安時代に、8カ月の早産で産まれた子が生き延びられるのかどうかはちょっと疑わしいが、筋が通らないわけではない。

そして神楽の父親の花山天皇。狂帝・冷泉天皇の皇子で、その性質を受け継いだのか、史実ではご本人もちょっとおマヌケだった。騙されて帝位を追われたし、臣下に矢を射掛けられるし、母娘両方に手を出して子供をつくるし…。それがこのゲームではなんだか凄い役回りになっていてとってもびっくりだ。

安倍晴明は平安時代中期の陰陽師。伝説の多い人物で、現在でも小説やマンガの題材にされることが多い。一〇〇五年に没しているので、高齢ながらも生きていたことは確かだ。

それにしても、平将門の没後60年で、西暦一〇〇〇年で、伝説の陰陽師・安倍晴明もまだ生きている…というドラマ性に溢れたいい時代をよく見つけたものだ。企画立案者に脱帽。

このようにちょっと困った面がある一方、シビアな面として妥協を許さないリアルな死生感がある。「生き返らないキャラ」が特徴として語られる「FE」も、実は条件付きながら数人は生き返る。ところが当作では死んだら本当に終わりなのだ。これが、比較的のほほんとプレイできる戦闘に緊張感を与えている。そしてこれは、死人返しにより復活する将門と純友の存在が、特異なものである証明にもなっている。人間の生死を司るのは神のみであり、神以外でそれを成し遂げようとする者は悪魔であると言わんばかりに…。この辺りは、システムとストーリーが非常に上手く絡んでいる。

自分を含めておよそ50名のキャラを、六つの部隊に振り分けて戦うのも当作の魅力だ。部隊の編成に特に枷はないので、女性キャラだけで固めてハーレム気分を味わうもよし（ただし、戦闘能力が低くて苦労する）、武士を揃えた武闘派や、法術使いだけの技巧派など、独自のチームで戦闘を楽しめるのだ。また、全員にではないものの、仲間との出会いが物語上の必然として組み込まれていることにも、それなりの感慨を得られるだろう。



和風ということもあって漢字が豊富に使われている。

自己犠牲が生む涙のエンディング

東の結界が破られ、山童一族と朝廷側の戦いの舞台は東国へと移る。純友よりも強力な将門を倒すには、連鎖結界を破り、山童の長である守屋の持つ反魂法珠を入手しなければならない。道中、幾多の悲しい戦いを乗り越え、晴明の出生の秘密をも感じながら、ついに神楽たちは下野に潜む将門と対峙した。

道摩は言う。「十五[illegible]に花山帝と女御の間に[illegible]か産まれた。一人は神楽、もう一人は死産だったが…」。

この後、部隊に蝉丸がいないと見られないイベントがあるため、彼女だけはきっちり仲間にし、生き残れるようにしておこう。

里人に鬼だの天狗だのと虐げられてきた山童一族。その存在を賭けての反乱はこうして幕を下ろした。現在でも西日本、特に神楽の育った熊野本宮のある和歌山地方では、賎民を表す蔑称が数多く残されているという。歴史的裏付けもそれなりにある純和風SRPG「平安風雲伝」。基本的なゲーム部分を拡充させ、ストーリー面もより練り込んだ新たな作品の登場を願いたい。

Unknown-Game 6
ならず者戦闘部隊 ブラッディウルフ

硬派な一匹狼が敵地を突き進む アクション・シューティング

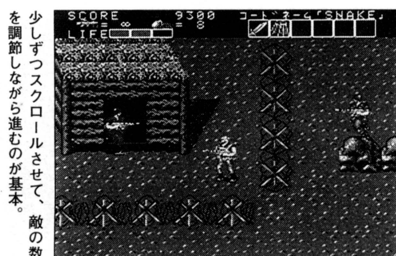
単身敵地に乗り込み、捕虜を救出するというランボーさながらの世界を描いた硬派なゲームが「ブラッディウルフ」だ。強引ともいえるストーリー展開、その中で交わされる熱いセリフとチープな演出。全てが味わい深い逸品である。

大統領救出の命を受け、ならず者が行く

おのれ以外はすべて敵、戦うほかに生き残る術はない非情の戦場を舞台に、武器を入手しつつ敵陣をガシガシと突き進む。そんな血と汗と硝煙にまみれた硬派なアクション・シューティングゲームが『ならず者戦闘部隊　ブラッディウルフ』だ。ゲームセンターや家庭用機で人気を博した「魂斗羅」シリーズ（コナミ）が好きだった人たちには特にオススメである（タイトーのガン・シューティングゲーム「オペレーションウルフ」とタイトルが似ているが、全然別のゲームなのでくれぐれもお間違いのないように…）。

現在ではアクションゲームといえども、美麗なアニメーションや人気声優のセリフ入りでストーリーの発端を見せてくれるものが多い。しかし、当作が発表された時代は実におおらかであっさりとしたもの。ゲームをスタートさせると、いきなり渋すぎる司令官（らしき人物）に、秘密組織に囚われた大統領の救出を問答無用で押しつけられる。もちろんたった一人で、だ。しかも「ワカッタラ　サッサト　ユケー」と涙が出るほどありがたいエール(?)まで頂戴してしまう。おまけにゲームオーバーになると「オマエニハ　シツボウシタ」ときたもんだ。

プレイヤーは、ランボー似とスキンヘッドの二人から操作するキャラを選択することができる。その際、5文字までのコードネームを登録できるのだが、アルファベットのほかにカタカナや数字、「!」「?」という記号まで自由に使用できる。ちなみに、「AAAAA」などとおざなりな命名をすると自動的にランボー似は「EAGLE」、スキンヘッドは「SNAKE」となってしまう。なお、この二人のキャラで能力的な差は特にないようなので、好きな方を選んでスタートしよう。キャラの違いを強いてあげるなら、アイテム取得時の反応で「ショットガンダゼイ!」などと心から喜ぶEAGLEに対して、SNAKEは「……パワフルシュリュウダンカ」といったクールなセリフを吐くという点くらいである。いずれにしても、ゲームの展開に差し障りがないことに変わりはない。



少しずつスクロールさせて、敵の数を調節しながら進むのが基本。

機種●PCE
ジャンル●アクション
メーカー●データイースト
発売日●89・9・1
価格●6500円
編集部購入価格●380円
入手難易度●易しい

多彩な武器、アイテムの数々

さて、大統領救出の命を受け、プレイヤーが突き進むのは全8ステージ。

標準装備はライフルと手榴弾と接近戦用のナイフだが、建物やトラックの中にある木箱を開けることによってショットガン、バズーカ、火炎放射器やパワフル手榴弾といったアイテムを入手することができる（余談だが、パッケージに描かれているナイフはエジプトの盗賊が持っていそうなデザインをしており、悲しいかなコンバットナイフのそれとは程遠い）。特に閃光弾（スタングレネード）は敵の動きを数秒間止めることができる優れもので、大勢の敵に囲まれてしまった時などに威力を発揮する武器だ。また、筋肉増強剤（ステロイド）という怪しげなアイテムがある。要するに通常ライフゲージが三つ（つまり3回ダメージでゲームオーバー）のところ、そのゲージが一つ増えるとともに、MAXまで回復するというありがたいアイテムなのだが、何よりそのネーミングが強力である。ただし、コンティニューすると元に戻ってしまうので要注意。ほかにもダメージを軽減してくれるアーマーや、水中で役に立つ足ヒレなど武器以外にも様々なアイテムが登場する。さらに、敵のバイク兵を倒すとそのバイクに乗って、一定時間敵兵をバリバリなぎ倒すこともできるのだ。ちなみに、バイクはダメージを受けたり、一定時間乗っていると爆発（！）してしまうので、使用後は速やかに離れるように心がけたい。



怪しい薬をいとも簡単に服用してしまうイーグル。大丈夫なのか？

これが男たちの熱い叫び、そして散り際…

各ステージとも、ボスや中ボスが控えており、スクロールなしの固定画面での戦いとなる。「ショットガン・マン」や「ナイフ・キラー」など説明不要のわかりやすいキャラとの戦いとなるわけだが、このボスも非情に個性的な味付けがされておりインパクトは大きい。特に「アツイゼェー　アックテ　シヌゼェー」と火炎放射器を乱射する男や「ウヘヘヘ…ナイフデタノシモウゼー」といって武器を取り上げナイフ対ナイフの戦いを挑んでくる奴など、B級映画でも使わないようなセリフを堂々と言い放つその様は、見ている側が恥ずかしくなるくらいだ（プレイヤーが食糧補給の際に言う「OH！　デリシャス」もこれに類する）。



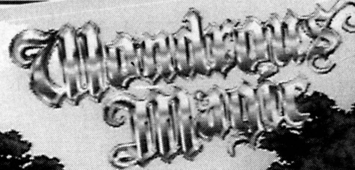
恥ずかしいといえば、印象的な敵兵の死に様も忘れることはできない。敵兵は、撃たれると血の滲んだ腹を抑えてから「オー・ジーザス」とでも言いたげにオーバーアクションで天を仰ぎ、手榴弾で吹っ飛ばされたときには、その天を仰いだ状態で固まったまま画面の四方八方へと散ってゆく。近年では『メタルスラッグ』（SNK）がユニークな生き様を描いて好評だったが、当作はその先駆けだったのかも知れない。（言いすぎ？）

さて、このゲームのストーリーだが、なんとステージ4で早くも大統領を発見し、めでたく救出となる。つまりゲームの中盤で目的を達してしまうのだ。それでは、後半はどうなるのか？　実は、ここでドラマティック（？）な展開が用意されており、後半のゲームに突入するわけだが、ネタバレはここまでにしておこう。あとは実際にプレイして確認して欲しい。



無事に大統領を救出。しかし、この後に思わぬ展開が…。

ワンダラスマジック



正統派ファンタジーと異色の設定が醸し出す独自の雰囲気！

「ワンダラスマジック」は、中世ヨーロッパの香り漂う正統派のファンタジーRPG。しかし一見、ありがちなゲームのようで、実は斬新な試みがたくさん詰まった1本だ。ちなみにコレ、海外からの移植ゲーに見えてしまうのは気のせいだろうか？

独特の世界観に浸ってみては？

「ワンダラスマジック」はオーソドックスなファンタジー世界を舞台としたRPGだ。でも、ちょっと他のRPGとは毛色の違う設定やシナリオが非常に興味深いものとなっている。

主人公のフィーリスは16歳の女の子で、傷を治癒できる能力を持つ。それだけでもちょっと珍しいのに、仲間となるキャラクターもフィーリスの祖父リンクル(65)や、元王宮騎士団長(54)など、なぜか老人が多い。ゆえにドラマ展開にも妙な渋みがでている。

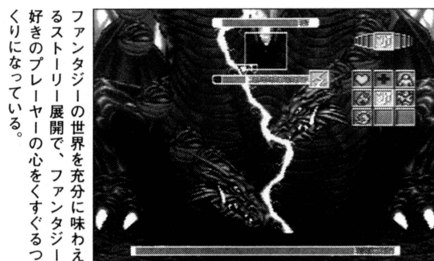
例えばこんなエピソードがある。ゲーム冒頭の森で、魔法による戦闘を経験したフィーリスが、普通の女の子に戻りたいとダダをこねる。そんなフィーリスを見かねたリンクルは、ただひとりフィーリスを森の中へ置き去りにする…。

結局のところ、フィーリスは魔法も使い方次第とわかっていくのだが、そこにいたるまでのやりとりがうまい。まさに「孫娘とおじいちゃん」な世界が展開されるのだ。

そしてシナリオが進むにつれ、フィーリスは己の先祖にまつわる過酷な運命を知る。だが、まわりの大人(老人？)たちに支えられながらも、希望をなくさず冒険を続けていく。

なお、このゲームのパッケージには次のように書かれている。

「試練を乗り越え、少女は優しくなる…」。強くではなくて「優しく」というのがいいではないか。セピア調主体のグラフィックや、落ち着きあるサウンドも、そんな独特の雰囲気を盛り上げるのに一役買っている。



ファンタジーの世界を充分に味わえるストーリー展開で、ファンタジー好きのプレーヤーの心をくすぐるつくりになっている。

既存のRPGにないシステムが満載！

フィールド上での移動と、城や町の中での移動は、全体マップが表示されるので、カーソルを動かして、ボタンで決定というタイプだ。フィールド上を延々と歩かされるようなこともない分、素直にストーリーに没頭することができる。そして、ダンジョンなどに入ると画面は斜め見下ろし型のクォータービューに切り替わる。これがけっこうわかりにくく、最初のうちはどちらに進めばいいのか戸惑いやすい。

反面、クォータービュー

機種●SFC
ジャンル●RPG
メーカー●アスキー
発売日●93・12・17
価格●9800円
編集部購入価格●1280円
入手難易度●普通

四方からの敵がリアルタイムに襲い来る！

通常のＲＰＧの戦闘シーンは、正面に出現したモンスターに対して攻撃を行うという1画面での戦闘になるが、このゲームでは正面だけでなく、さらに「左、右、背後」の四方向の戦闘画面から構成され、それら四方向の敵と同時に戦うというシステム。当然こちらも、個々のキャラクターを向かい合わせて対処していくことになる。

例えば、四人パーティの行く手に、正面、左右のそれぞれに1体、後ろに2体の計5体の敵が現れたとする。この場合、まずは後ろの敵に強力なキャラクターを向かい合わせ、残りは正面、左右と一人ずつを向かい合わせる。そこからさらに、目前の敵を倒したキャラクターを、まだ倒していない敵の方向に向かわせるなんてこともできる。

そんな複雑ともいえる戦闘をどこまで操作するかは、そのプレイヤーの熟練度次第。具体的には、仲間を自分で操作するかどうかは、「リーダーチェンジ」と「パーティＡＩ」のオン、オフであらかじめ決めておける。

そこでゲームに慣れるまでは、リーダーチェンジをオフ、パーティＡＩをオンにしておくというやり方がオススメ。これならばプレイヤーは一人のリーダーキャラを操作するだけで、残りはコンピューターが勝手にやってくれる。そのとき、リーダーキャラを回復魔法の使えるフィーリスにしておけば、いっそう楽に戦闘を進められる。

戦闘画面を把握せよ！

レーダー
どの方向に何体の敵がいるかが表示される。向きはＬ・Ｒボタンで変えられる。

パーティ・ゲージ
パーティのメンバーそれぞれの体力を示している。

アイコン・ウインドウ
リーダーキャラの選択したアイコンはここに表示される。

カーソル
画面の方向を向いているメンバーのカーソルのみが表示される。

エネミー・ゲージ
敵の総合体力を表す。全てなくなれば戦闘終了だ。

アイコン
攻撃方法はすべてアイコンで表示される。

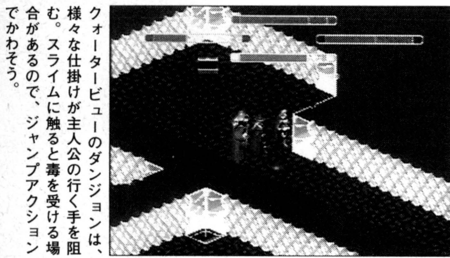
ならではの仕掛けも多い。通路の行く手をさえぎる障害物。さけて通ろうとするその陰にひそむモンスターの影…。見えない部分が多いからこそ、よりスリリングになるのだ。また仕掛けによっては、Ｂボタンのジャンプで回避できるものもあり、アクションの雰囲気も多少ながら楽しむことができる。

そして敵に出会うと戦闘になるのだが、その戦闘システムがきわめて斬新。四方向から迫りくる敵に対して、リアルタイムに対処していく。しかもテキスト表示は一切ナシだ。詳しくは上のコラムを参照してほしいが、複雑難解なこのシステム。ちょっとやり過ぎかなという気もする。

魔法のあり方も変わっています

魔法の使い方にも独自の試みがされているのも特徴のひとつ。魔法には生命力（ＨＰ）を消費して唱える「通常魔法」と、祈願力を消費する「祈願魔法」の2つがあり、前者は通常のＲＰＧでいう攻撃魔法や補助魔法、後者は回復魔法に属する。そこで問題となるのが通常魔法の使い方。強力な魔法ほど生命力の減りも激しいと、ＨＰの消費とその効果が比例しているのだ。強力な魔法は使い所を誤らないように…。

キャラクターのレベルが上がると新しい魔法を覚えていくが、そのときに注意したいのが、魔法の装備システム。魔法を覚えても、装備しなければ使うことができない。装備できる魔法は九つまで。ゲーム中盤には十分に埋まってしまう数だ。強力な魔法ばかりを装備してもいいが、突然の事態に備えての状態回復魔法も…と、装備の配分も考えてゲームを進めていくことが大切だ。


クォータービューのダンジョンは、様々な仕掛けが主人公の行く手を阻む。スライムに触ると毒を受ける場合があるので、ジャンプアクションでかわそう。

最初のうちはマニュアルを見ても全然わからなかったゲームシステムだが、プレイしていくうちに理解していけるような工夫が凝らされている。例えば、街の中で歩く手間を省いたカーソルでの移動の決定や、戦闘中のアイコンによるコマンド選択など。また、ダンジョン内でＡボタンを押せば敵に関するアドバイスを聞くこともできる。

そして、極めて正統派の雰囲気を残した世界で、主人公フィーリスとまわりの大人たちとの独特のやりとりを楽しもうじゃないか。

カプコン バルセロナ'92



キング オブ オリンピックゲーム!

スポーツの祭典といえば五輪。当然、ゲームソフトも同じ時期に発売されるが、旬の素材だけに時が過ぎれば忘れ去られてしまうもの。そんな数々の五輪ゲームの中でも、本作は最高傑作と断言しよう!

スポーツゲームの中でもマイナーな存在、五輪ゲーム

ゲームソフトの定番と言えばスポーツゲーム。サッカーに野球と、どのゲーム機にも必ずといっていいほど、たくさんのスポーツがゲーム化され、発売しているハズだ。

さて、そこで読者に問題。ある決まった周期で発売される、定番スポーツゲームソフトは何でしょうか? ハイ正解です! …しらじらしいか。そう、期間限定ソフト、オリンピックゲームである。ここで紹介する「カプコン バルセロナ'92」もその一つだ。

オリンピックゲームは、なにせオリンピックイヤーでないと発売されないので、スポーツゲームの中ではマイナーな存在といえるだろう。

で、オリンピックゲームのパイオニアといえば、やはりコナミの「ハイパーオリンピック」だろう。怒涛のボタン連打や、針の穴を通すような集中力で狙うタイミング取りなど、己の肉体のすべてを賭けることで勝敗が決定する、実に清々しいゲームだ。が、オリンピックゲームの操作の基本を確立したソフトが「ハイパー〜」なら、本作は、それを成熟させた「キング オブ オリンピックゲーム」といえるだろう。

「ハイパー〜」がパイオニアなら、本作はキングだ!

では本作のどの辺が「キング」なのかを説明していこう。

まず、プレイできる競技数が豊富なこと。ボタン連打が命のフィールド競技から、室内競技の跳馬まである。また、水泳も自由型からバタフライまであり、しかも、それぞれうまく泳ぐコツが違うというのも飽きさせなくてイイ感じだ。

さらに、本作には目玉種目がある。他のオリンピックゲームにはないマラソン競技だ。

「もしかして42・195km分、ひたすら連打!?」と思ったアナタ、それは早合点というもの。マラソンは、簡易シミュレーションゲームになっていて、道の高低やスタミナの配分などを考えながら、競技者のスピードを決定して競技をすすめていく。肉体ではなく頭を使った競技になっているのだ。で、このマラソンは(ゲーム中の)四日間で全競技をプレイする「ワールドトーナメント」モードのみでプレイできるようになっていて、これがゲーム全体の流れにイイ緊張感を与えてくれるのだ。

この「ワールドトーナメント」モードは、全17競技を四日間にわけて対戦するもの。その中でマラソンは各日程の最後に行われる。

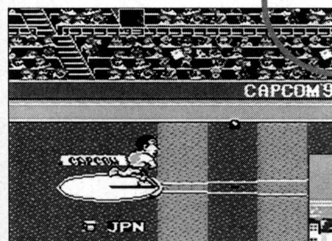
機種●FC
ジャンル●スポーツ
メーカー●カプコン
発売日●92・6・5
価格●6500円
編集部購入価格●1980円
入手難易度●普通

オリンピック、それはスポーツの祭典！

O—L—Y—M—P—I—Q—U—E

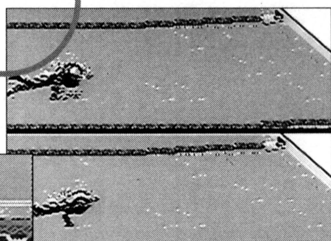
投げる！

投擲競技は砲丸投げと槍投げ。砲丸投げは、パワーを溜めてからタイミングよく豪快に放り投げよう。

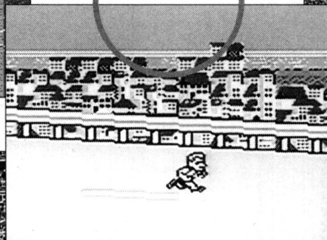


泳ぐ！

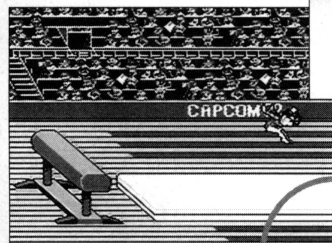
水泳競技はタイミングよく息継ぎをしないといいタイムがでないぞ。ちなみにリレー競技もある。



耐える！



本作の目玉種目、マラソン。うまくやれば、2時間をきるタイムでゴールすることもできるぞ。



跳ぶ！

跳馬競技もゲームでは珍しいんじゃないかな。技をキメるのに凝り始めると結構難しい。



走る！

ボタン連打が命のフィールドトラック競技。ちょっとマイナーな三段跳び競技も遊べる。

それが、TV中継のようなかたちで挿入されるので、ホントのオリンピックに参加しているような気にさせてくれ楽しい。

また、対戦相手とメダルの数が均衡してた場合、マラソンで勝敗が決まることとなるため、結構緊張する。加えて、これは「読み」の勝負だから、連打のスピードとか自分の力量に左右されない。相手と実力差が拮抗している時にマラソンに勝った時は、ちょっぴりウレシく感じるだろう。

このように本作は、バラエティに富んだ競技数や実力以外でも逆転できるなど、他のオリンピックゲームにはない味わいがある。そういったことも含めて、本作は「キング」であると断言したい。

君は定規派？それともピンポン玉派？

折りしも今年は長野オリンピックが開催されているオリンピックイヤーだ。まあ、冬に夏のオリンピック競技をゲームでプレイするのもナニだが、そういったことに関係なくアツくなれるゲームなので、ぜひお試しあれ。

余談だが、先ほど「己の肉体を賭ける」と述べたが、文明の利器を駆使した戦いも存在する。20歳代の方ならご存知かと思うが、定規を弾いてボタンを連打するなど、様々な「エモノ」を使った戦いが繰り広げられた時代（84年頃ですかね）もあった。

ちなみに筆者は、もっぱら爪でボタンをコスるように連打している（ときたま、ライターを使用することもアリ）。ただしこの技、あまり気合を入れてやりすぎると、爪が薄くなってかなり痛い目にあうので注意したほうがいい、と忠告しておこう。

さわってこそのマイナーゲーム

当たり前だが、ゲームはプレイしなければ
本当の面白さはわからない。
今回のマイナーゲーム特集は、各ジャンルの中でも
特にさわってみなければ面白さがわかりくい、
アクションゲームを中心に選んでみた。
この特集でその面白さの一端にふれてみてほしい。

神楽部隊

良質マイナーゲームの特徴？

本誌2号で好評だったマイナーゲーム特集の第二弾。

今回も読者からのはがきを参考にソフトを選出してみた。人によって印象は異なるだろうが、どれもマイナーゲームと言えるタイトルばかりだと思う（例えば「ムーンクリスタル」など）。

今回の特集で感じたことは、マイナーゲーム、それも出来の良いものになると、ハード晩期に発売されたものが多い、ということ。

まあ、それは当然のことなのかもしれない。ハードの仕組みが理解されているからこそゲームの完成度は高くなる。しかし、ゲーム機自体がマイナーになっているために、ソフトもそのまま消えていくことになりやすいのだ。

何故、このゲームがマイナーなんだ？

取り上げたソフトの中で編集部内で大ヒットしたのが「パネルでポン」。TVCMをやっていたので知っている人はわりと多いと思うが、実際に買ってやっている人は少ないと思う。何故ならこんなに面白いゲーム、内容がしっかり伝わっていれば、大ヒット間違いなしだからだ。大袈裟かもしれないが、「ぷよぷよ」に匹敵するぐらいの傑作ソフトだと思う。その動き、その操作感覚、そしてクリアした時の達成感…。これらのアクションゲームで重要な要素は、紙面を通して伝えることは難しい。今回取り上げたマイナーゲームの中にアクションゲームが多いのも、そのような理由があるのではないだろうか。

すでに旬が過ぎたハードゆえ見た目は地味。しかも、落ちもの系にありがちな画面構成。これではなかなか買う気持ちになれないのも無理はない。

「発掘」してこそ見つかる面白さ

「やってみなければわからない面白さ」。

これらのゲームに共通して言えることは、これだろう。だが、ゲームソフトは高い。1本5～6000円以上もだして、その楽しみを見つけ出す、というのはかなり厳しい行動だ。

しかし中古ならば、基本的に安いので、そのリスクは少ない。そこに中古市場の利点があると思う。

このゲームは、もしかしたら面白いのではないか？

あの時は手が出なかったけど、今なら安いし買ってしまおうか？

そう思って冒険心をもってゲームを買ってみる。まあ、ハズレをつかむこともあるだろう。しかし、その中で面白いゲームを発見した時、ゲームの内容以上の特別な喜びを感じさせてくれる…。このような体験をしている読者は多いと思う。

このような「発見」することの面白さ。これは、本誌でいつも心がけていることだし、それをキチンと伝えていきたいと思っていること。

これからもこのような特集は組んでいきたいので、読者の皆さんもどしどし「これだ」と言えるマイナーゲームを教えてほしい。

WELCOME TO PC ENGINE WORLD

集え！PCエンジニア

1987年の本体発売から今年で11年目の時を刻んだPCエンジン。本誌では他のハードと比べると、「ギャルゲー専科」以外では今ひとつ影が薄かった。だが本特集では、その長きに渡る歩みを、ハードの変遷と、良作揃いのソフトからは各ジャンル別にアクション、シューティング、RPG、そしてギャルゲーを紹介しながらひもといていこう。この特集で「ギャルゲーマシン、PCエンジン」とは違った、別の姿を知ってほしい。

※PCエンジニアとはとっても濃いPCエンジンユーザーのことです。

君はいくつ覚えているか！

先見性と技術の先走りが混在したハードたち

PCエンジンは、周辺機器も含めてハードのバリエーションが実に多い。ここでは主要ハードであるスーパーCD-ROM²までのものを中心に紹介してみた。ここに載ってない機器も多数あるので、調べてみてはいかが？

コンパクトなボディだが、中身は高性能だった

1987年、ファミコン全盛と同時にユーザーがファミコンに物足りなさを感じ始めていた当時に、PCエンジンは現れた。白いコンパクトなボディと、ソフトはこれまたコンパクトなカード型。あまりの小ささに「こんなのでゲームできるの？」と思った程だ。ファミコンソフトが大容量になるにつれ、それなりに重くなっていくのに対して、その小ささは低機能な印象を与えた。

しかし、その印象はプレイしてすぐに吹き飛んだ。その小さな体には、ハドソンが開発した高性能チップが搭載され、ファミコンとは比べものにならない強力なグラフィック表示機能を持っていた。ファミコン慣れしていたユーザーの目に「ゲームセンターそのままの画面」を見せつけたのだ。特にPCエンジンの名刺代わりのソフトともいえる「R-TYPE（I）」の移植度の高さは文句のつけようがなかった。そのため、また、NECアベニューの「ファンタジーゾーン」、ナムコの「妖怪道中記」など、ファミコン版も発売されていたソフトがよく比較題材とされ、本体性能の差を見せつけてくれた。



本体のサイズは約14cm四方ほどしかない。発売当時、あまりの小ささに驚いた方も多いのでは？

しかし、発売より1年近くの間はハドソン、ナムコ、NECアベニューの3社による作品で支えられており、遊べるタイトルは少なかった。だが、89年あたりになると徐々にサードパーティの数が増えていき、ナグザットの「エイリアンクラッシュ」やメサイヤの「モトローダー」などの良作がリリースされるようになり、徐々に販売台数を増やしていった。

この黎明期のPCエンジンといえば、忘れてはならないのがハドソン。RPGの「邪聖剣ネクロマンサー」、現在でもシリーズ化され続けているSLG「ネクタリス」、多人数プレイが新鮮で楽しかった「ダンジョンエクスプローラー」などは、どれも優れた良作であった。

そして、誕生から始まったHuカードの文化は約3年、スーパーCD-ROMが発売される寸前まで続くことになる。かくして登場したPCエンジン。その後、どのような変遷を辿っていったのか。主要ジャンルのソフトの紹介も含めて8年の歴史を見ていこう。

俺サマ PCエンジン論！1

「ここはPCエンジンに関する「ちょいと一言いわせてくれ！」という本音コーナーです」
「俺サマ、好き勝手言っちゃうぞ。」
「まず、初期には『ネクロマンサー』とか『定吉七番』とかガンバってましたね。あとは移植モノ。エンジンは最初からソフトのラインナップが結構多かったのかな？」
「88年が22本、89年が74本、90年は121本、少なくはないと思う。」
「けど、いつも本誌を読んでて思うんですが、想い出の作品にPCエンジンのゲームが全然出てこない！」
「そうだな。実際は良いゲームはいっぱいあるというのに。」
「というわけで、まだ持っていない人は、この特集を読んで即購入だ！」

光る円盤は未知の光学兵器？

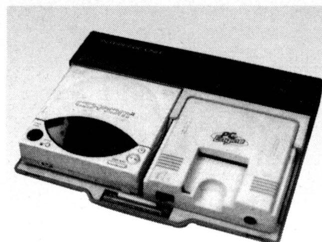
衝撃的だったCD-ROM^{2}の発売

本体発売から約1年、ここで大きな変化が起こる。コア構想の一環として、当時、あまり知られていなかったCD-ROMドライブを発売したのである。今でこそ「CD-ROM」を知らない人はいないと思うが、PCエンジンが「CD-ROM^2」を発売するまでは、CD-ROMドライブを搭載したマシンといえば、それこそ富士通のパソコン「FMタウンズ」(当時40万円！)」くらいのもので、認知度もかなり低かった。

しかし、未知の媒体CD-ROM^{2}ソフトは、大容量・高音質・低価格といったHuカードに勝る数々の優位性を持っていたのだ。

ここでPCエンジンはその本領を発揮することになる。だが、発売当初は本体価格も高く、タイトルは「No・Ri・Ko」「ビックリマン大事界」など、あまりゲームソフトと呼べるものが少なく、売れ行きは伸び悩んだ。しかし、潜在能力であるケタ違いの大容量と高音質なCD音源を駆使し、90年末の「イースⅠ・Ⅱ」、91年頭の「スーパーダライアス」といった有名なタイトルを連発。また「うる星やつら」などメディアミックス的な戦略でアニメファンをも引き込んで、大々的にCD-ROMの可能性を見せつけた。

CD-ROMのもたらした大容量と高音質。だが、これらは手軽にそれなりのクオリティを実現できてしまうため、これ以降に発売されたソフトの中には、粗製乱造品とも言えるソフトがあったことも否定できない事実だろう。



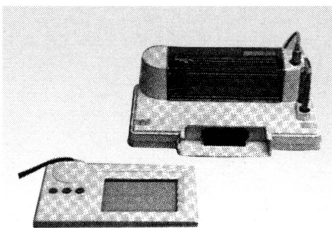
本体とCD-ROMドライブユニットを装着したところ。しかし、拡張ユニットが増えるとますますゲーム機とは離れた感じが…。

ちょっと困ってしまう周辺機器たち

コア構想の行方はどっちだ!?

先ほどチラッと出た「コア構想」とは、乱暴に言えば「PCエンジンを中心（コア）に何でもやってしまおう」という構想である。本体の背面につけられた拡張用のコネクターを利用して、様々なオプション機器が発売された。先のCD-ROMドライブもその一環である。これはPCエンジン生来のコンパクトさの恩恵もあるだろうが、何よりも単体での使用より、コア構想による「拡張」を前提とした設計思想がなせる業と言えるだろう。RF出力（今の若い人たちは知らないと思うが、ファミコンやPCエンジンはテレビの電波と同じ要領で2チャンネルに映していたのだ）しか持っていなかった初代機用に用意された「ビデオ出力ユニット」やゲームのセーブデータを保存できる「天の声」などはわりと有名で便利ではあった。

とはいえ、ちょっと無茶したものも発売された。その珍品の代表と言えば、「フォトリーダー（スキャナ）」「イラストブースター（タブレット）」「プリントブースター（プリンタ）」で決まりだろう。現在でもPS・SS用にワープロキットなど発売されているが、あの感覚に近い。ちなみに当然だがかなり高価で、「売れた」という話は全く聞くことはなかった。これらのイラスト関係のオプションが失敗したせいか、これ以降に発売されるものは目立った冒険をしなくなってしまう。こうして「拡張バス」はCD-ROMのためだけに用意されたものとなり、「コア構想」は終わりを告げたのだった。



プリントブースターとイラストブースター。この二つにフォトリーダーを加えた珍品3点セットの価格は45400円（！）だった。

さらにパワーアップした光学兵器

スーパーCD-ROM²で黄金期に突入

写真の機種はDuoの廉価版機種、Duo-R。他にもDuo-RXがある。これらの機種でほとんどのPCエンジンソフトが遊べる。

未知の光学兵器「CD-ROM²」を武器に好調だったPCエンジンだが、「スーパーファミコン」や「メガCD」などスペック的に優れたライバル機の存在があり、常に油断できない状態が続いた。そして、ついに後発のライバル機に劣る性能的な欠点を補うため、新しい周辺ハードを発表した。これが「CD-ROM²」の次の規格である「スーパーCD-ROM²（以下：SCD）」である。ライバル機よりもメモリ搭載量は少ないものの（SCDは2Mビット、メガCDは6Mビット）、今まで培ってきたノウハウを生かしてハードの欠点をソフトで補った。

これに合わせ、SCD対応ハードであるCD-ROM²ドライブ一体型の「デュオ」を発売し、旧機種のユーザーには対応させるためのシステムカードも新しく発売した。旧ユーザーを見捨てることもなく、SCDへの移行は大成功だったと言えるだろう。

「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」や「天使の詩」など同時発売のタイトルも出来が良く、本体メモリ増加による恩恵を大きくユーザーに示した。発売後の活躍もめざましく、今でも伝説として語り継がれる「天外魔境Ⅱ卍MARU」など大作も生まれ、翌年には「グラディウスⅡ」を遜色なく移植するなど潜在能力の高さをアピール。ここでも数々の優良タイトルを発売することになる。そして、この時代になるとHuカードのタイトルは見かけなくなり、ほとんどがCD-ROMタイトルとなる。

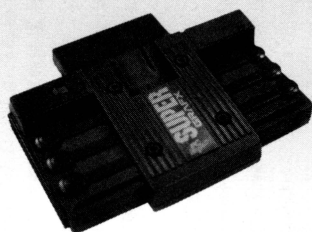
こんなハードも出ていました

このハード、覚えていますか？

ハードの発売において、PCエンジンほど多様な展開を見せたゲーム機も珍しい。ここでは主要機種（コアグラフィックス、デュオなど）以外のハードを紹介していこう。

まずは、廉価版という触れ込みで発売された「PCエンジンシャトル」は、珍品中の珍品。正直、ゲーム機とは思えないスペースシャトル型の本体形状がスゴすぎ。名称も「シャトル型だからシャトル」と、ミもフタもない。また残念なのが、背面の拡張バスの形状が他機種と異なること。コア構想を自分から捨ててしまった感があるからだ。とにかく、企画意図が最強の珍ハードであった。

次はスーパーグラフィックス（以下、SG）。表示スプライト数が通常のPCエンジンの2倍、バックグラウンドも2倍というPCエンジンの上位互換機だったが、値段は高く、対応ソフトも出ないため速攻で終わった。専用ソフトは5本、対応ソフトは1本のみ（ダライアスプラス）。また、発売はされなかったものの、「パワーコンソール」の強烈さも忘れられない。これはSG独自の拡張端子に接続する専用アナログスティックである。マルチタップ、マクロ機能など持っており、お値段も5万円以上（！）するという驚異のコントローラ。余談だが去年の冬のコミックマーケットにおいて、NECブースでこの幻のコントローラがオークションにかかっていたが、誰がいくらで買ったのか気になるところだ。



大勢のキャラクターが画面を覆いつくしても、映像がちらつかないことが強みのハード、SG。確かに性能はスゴイのだが…。

値段の高さにビックリ!!
手軽じゃなかった携帯ゲーム機たち

GBが低価格と「テトリス」を武器にしてユーザーに浸透していた頃、PCエンジンもカード型のソフト形状を生かして、そのままソフトが遊べる携帯型ハード「PCエンジンGT」を発売した。とはいえ、やたら高価な本体、字が読みづらい小さなカラー液晶、アルカリ電池6本で3時間しかもたない薄命な電源、持ち運ぶには不便な大きなボディと、せっかくPCエンジンと互換性があってもこれでは意味がない。通信端子もついていたが、対応ソフトがまったく発売されず（森田将棋とボンバーマンくらいか）、成功を収めることはできなかった。

しかし、それでもNECは攻撃的（？）だった。GTの欠点を補うべく、PCエンジン本体サイズの定価約10万円という男らしいハード「PCエンジンLT」を発売したのだ。GTよりも大きな液晶画面を持ち、快適にプレイできるように改良されていた。だが、まさに弁当箱と呼ぶのがふさわしいボディ。テレビとコアグラを別々に買ってもお釣りが来そうな高価な値段。こんなの誰が買うんだろうと、当時は思わず首を傾げてしまったものだ。



形も価格もノートパソコンに似ているが、中身はゲーム機の「PCエンジンLT」。その姿はまさにお弁当箱だ。

そして晩期を迎えたPCエンジンの行方

黎明期から様々なハードを発売してきたPCエンジン。晩期はどういう道のりを辿ったかをみてみよう。

まず、93年に「ストリートファイターⅡダッシュ」を移植し、なんとHuカードで発売した。とても6年前に発売されたハードとは思えない、先行のSFCに全く劣らないほどの出来だった。先を見越した優れたハード設計を見せつけたといえるだろう。

だが、次世代機と呼ばれたPS、SSの影がちらほらしてきた94年。この頃がPCエンジンの晩期にあたる。この頃になるとソフトの大半はパソコンからの移植モノか、美少女&声優モノが格段に増えてくる。それに伴い、専門誌はアニメ誌だか声優誌だかわからないという末期状態。PCエンジンユーザーでない人が抱くイメージを、がっちりそのまま形成していったのがこの頃である。

ちょうど「ときめきメモリアル」が発売されたのもこの頃。「グラディウス」などから感じていたコナミの硬派なイメージが軟派に変ってしまったことと同様に、PCエンジンの姿も（といっても、こちらは元々その素質はあったが）変わっていった。

また、最後の最後で桁違いの大容量メモリを載せた「アーケードカード」も投入された。従来の2Mに16Mを加えた大容量を誇り、「餓狼伝説2」などのネオジオソフトをほぼ完全移植できた。しかし、投入時期が遅かったこともあり惨敗。そこそこ対応ソフトは作られたものの、見向きもされず終わってしまう。

そしてNECは32ビット機「PC-FX」を発表。今までの互換性を重視した路線を捨てさり、PCエンジンは現役を退くことになった。

俺サマ PCエンジン論！2

「思い起こせば91年にSCDが出たとき、この時がエンジンの絶頂期でしたね。ちなみに『マジカルチェイス』もこの年です。」
「でもSCDって、大部分の人にとっては『さらにビジュアルシーンが動くようになった』というだけだったような。」
「まぁ、それはそれで端的に解る部分ですし、良いんじゃないですか？」
「移植モノといえば結構無茶なのもあったな。『○○○ース』とか読み込み多くてゲームにならない。反射的に『レリクス暗黒要塞』を思い出しちゃった。」
「NECの次世代機「PC-FX」についてなんですが…。」
「あれには失望した。あれじゃ単なるアニメ再生機だ。プレイディアとなんも変わらんわ。でもアニメフリークを月刊化すれば許すぞ。」

Huカードで遊ぶならアクションゲームだ！

アクション編

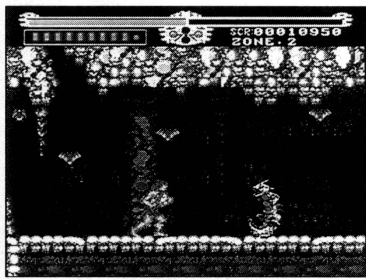
Huカードのゲームを買おうと思っていたら、ジャンルは秀作が揃ったアクションゲームをおすすめしたい。

初期の頃のアクションゲームは粒揃い

このページから、優良ソフトをジャンルごとに取り上げて紹介していこう。まずはアクションゲームから。PCエンジンではシューティングの影に埋もれてしまい、いまいち目立たないタイトルが多いが、なかなか良作タイトル揃いなのでプレイして欲しい。

最初はタイトーの**「パラソルスター」**。「バブルボブルシリーズ」の外伝的な一作で、PCエンジンのオリジナルタイトルである。人間に戻ったバビーとボビーが主人公で、どちらかというと「レインボーアイランド」の雰囲気に近い。どかどか出てくるアイテムが爽快感たっぷりで、得点稼ぎがとても楽しい。二人同時プレイもしっかりできるし、難易度も低めに設定されているので、お気楽にプレイできる。個人的に、バブルボブルよりも面白いと思っている。タイトーさんには是非ともこれの続編をお願いしたいところ。

アイレムの**「最後の忍道」**は、「イメージファイト」や「ミスターヘリ」など、「一見すると完全移植っぽいけどなんか違うシリーズ（笑）」の一作。なんか違うと言ってもゲームの出来は良く、一撃でやられてしまうアーケード版よりもバランスが取れていると思う（だけど一撃でやられるアーケードモードも用意されている）。独特のおどろおどろした雰囲気が良く出ており、今でも十分通用する内容だ。



「魔境伝説」より。操作性もよくテンポのよいアクションゲーム。初期の作品にしては、なかなかのデキだ。

ビクター音産のPCエンジン参入第一弾**「魔境伝説」**は、PCエンジン初期に発売されたもの。出来はかなり良い。しかし、いかんせん自キャラが石斧を振り回す原始人ということもあり、いまいち馴染めなかった人も多かったようで、当時はあまり浸透しなかった。パワーマックスで攻撃がヒットしたときの気持ち良さは一度味わって欲しい。

「PC原人」はハドソンの人気シリーズの一作。かわいいキャラが魅力の横スクロールアクション。主人公のアクションが豊富で、動かしているだけで楽しいという、アクションゲームの良い見本。続編もいろいろ出ているので、まとめてプレイしてみるのもイイだろう。

メサイヤの**「改造町人シュビビンマン」**シリーズは、キャラデザインが「うらべすう」さんということもあり、PCエンジンでは密かに人気があったシリーズだ。一作目の破天荒さは面白いし、二作目はシリーズ最高のデキで、ノリの良い曲と前作とはうって変わったシリアスなストーリーが楽しめる。しかし、おもしろいのは「2」まで。「3」は正直なところヘッポコアクション。ビジュアルシーンは綺麗だが、ヤバイ出来なので「キャピ子ラブラブ」という人は覚悟しておこう。

俺サマ PCエンジン論！3

「エンジンのアクションゲームってあんまりパッとしないですよね。マリオ、ソニックときてPC原人じゃ、ちょっと格が及ばないですよ。」
「『○王○』『○ー○○ン○ッ○○』みたいな低レベルな移植モノが多かったということもあるな。あとは『○ュー○○ア』みたいなパクリもんか。」
「パクリは酷いなぁ。あれはあれで面白かったじゃないですか。『マジクール』もアクションRPGですけど、捜し物好きな人はやってみて。」
「『ブロウニング』はゲームつまんないけど、メカの重みが良く出てて、メカフェチの貴兄にお勧めだ。操作が難しくて、変な意味でメカを操作していると言う感じがとってもグッド。」

シューティングゲームは名作揃い！

シューティング編

PCエンジンのハードの特性が生きているジャンルといえばシューティング。ぜひ遊んでみてほしい。

プレミアソフトもあるPCエンジンのSTG

ハード発売時から「シューティングに強い」と定評のあったPCエンジン。当時としてはスプライトを多数表示できた機能と、CPUの処理速度の早さが原因か、振り返って思い出すと、とにかくシューティングでは細かいモノがよく動き回り、出来も良かったソフトが多いように思う。

そんな良作揃いのソフト群から、まずはパルソフトが送り出した超名作**「マジカルチェイス」**。パステル調の美しいグラフィックと内蔵音源とは思えないサウンド、細部まで行き届いた作り込みは今のソフトにも見習って欲しいところ。問題点と言えば、出荷数が少なく、プレミア価格がついてしまったことぐらいか。もっと詳しいことを知りたい方は本誌1号を参照してくれ。

続いてナグザットの**「コリューン」**。かわいい竜の子供が主人公だ。大小のボーナスアイテムがうじゃうじゃ出現し、得点の入り方がケタ違いで爽快感は抜群。出現するアイテムで敵の弾が見えないという珍しいゲームでもある。硬派なシューターにも、単にかわいいもの好きのプレイヤーにもお勧めしたい。



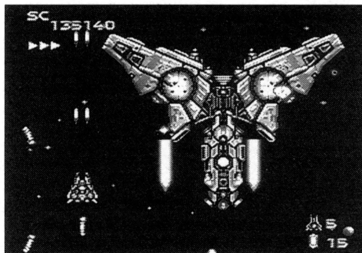
「精霊戦士スプリガン」より。自機の攻撃方法が多彩な傑作シューティング。アニメの演出もある。

同じくナグザットが発売した**「精霊戦士スプリガン」**と**「スプリガンmarkⅡ」**。二作とも制作はコンパイルが担当しており、独特のコンパイル魂が宿った良作。一作目の「精霊戦士～」は縦スクロールのシューティング。「精霊球」という4種類のアイテムの組み合わせによって自機のパワーアップが変化する。種類も非常に豊富である。91年の夏のカーニバルに使われただけあってスコアアタックが熱いのも嬉しい。

後者「～markⅡ」は前作と違って、横スクロールになった。ウリ文句通り、ドラマチックシューティングと呼ぶにふさわしい、絵良し音良しの力作。キャラのメッセージで自機の体力ゲージが見えなくなったりして困った場面もあるが、内容のドラマチックさは今でもプレイする価値があるので、早速プレイしてコンロッドのために泣け。

フェイスの**「はにい　いんざすかい」**は自機が「はにわ」というシュールな設定ながら、両手の武器を回転させて360度に攻撃が可能という斬新なシステムになっている。少々難易度は高いものの、かなり作り込まれており、遊べる。隠しコマンドを入れると、パスワードで継続プレイができるという珍しいゲームでもあった。

メサイヤの**「エルディス」**はかわいいキャラがウリだが、極悪な難易度が忘れられない一作。誰と話しても「あれって、無敵なしでクリアできるの？」と聞かれるが、筆者はクリアした（笑）。爆発音などPCM音源を使ったリアルな



ハドソンキャラバンシューティングでも使用された「ガンヘッド」。ちなみに、ファミコンの同名タイトル作は全然別のゲーム。

効果音や、随所に声優さんのお喋りが入るなどの新しい作りが当時非常に話題となった。詳しくは今号の「バカゲー」のページを参照してほしい。

ハドソン名作シューティング特集だ!

さて、エンジンファンお待ちかね、PCエンジンシューティングといえば、忘れてはならないのがハドソン。ここでちょっとハドソン名作シューティング特集をしてみたい。**「ガンヘッド」「スーパースターソルジャー」**は、ともにハドソンお得意の、縦スクロールのシューティングシリーズの原点となる作品である。特に本編よりおもしろいと絶賛された「スーパースターソルジャー」の2分間モードは、当時中毒者が続出した程であった。

少々話はそれるが、ハドソンのシューティングはホーミング弾の動きが良い（ゲームバランスを壊すくらい）。マニアの間では「ホーミング弾のハドソン」と言われる程で、特に「ガンヘッド」の自機から発射される、美しいホーミング弾の嵐は是非とも体験してもらいたい。

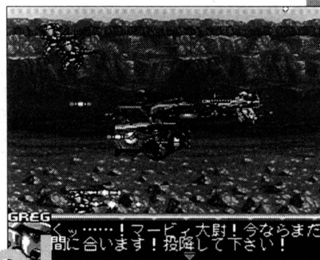
そして**「ゲートオブサンダー」**は、PCエンジンオリジナルの横シューティング。実に正統派な作りで安心して遊べる。雰囲気がなんとなく「オルディネス」に近いため、ちょっと警戒してしまうが、難易度はそれなりに程よい。**「スターパロジャー」**はハドソンの人気ゲーム作品群をパロディ化したゲーム。自機が初代PCエンジン、ボンバーマン、シーザー（スターソルジャーの自機）から選べる。パロディ感はいまいち薄いが、ゲーム全体のノリは抜群に良い。

「コットン」は業務用の移植作。移植度が非常に高く、あるゲーマーがアーケード版の攻略を読んでPCエンジン版をクリアし、ゲーセンでの初プレイで最終面まで行けた、という話も聞く。先日、サターンで続編もリリースされた。

最後に、先にもあげたがSG専用の**「オルディネス」**の存在を忘れるわけにはいかないだろう。際立って出来が悪いわけではないのだが、難易度が高すぎる。途中まではそれなりに程良く作られているが、後半面の理不尽な難易度は尋常ではない。特にラスボスをノーヒントで倒せたら君は天才シューターだ。「SGユーザー=マニア=難しくてもいいや」という開発者たちの暴走の結果であろう（と思う）。

Pick Up!

「スプリガンmarkⅡ」のここが楽しい!



このページを読んでいただければわかるように、PCエンジンのシューティングゲームは良作の宝庫だ。ここでは、本特集で取り上げた記事の中から「スプリガンmarkⅡ」をピックアップして紹介しよう。

火星で新型機の重力下テストを行っていた主人公グレッグ。そこへ正体不明の敵が襲撃してきた。なんとか撃退したものの、同じ部隊のマービィ大尉が新型アームドアーマー「スプリガン」を奪って逃走した。仲間を裏切って…。この後、本作はハードな物語が展開していく。ゲーム中には主人公たちの会話がバンバン挿入されるので、より物語を深く楽しむことができるだろう。

また、自機の攻撃方法が多彩（合計で16種類!）なのも面白い。敵やステージ構成にあわせた武装の選択など、そうした戦略的な部分も本作の魅力のひとつといえるだろう。ただ、自機の操作には難点もある。武器のチェンジがセレクトボタンで行うので、敵の特性に合わせて臨機応変に武装を交換するのが厳しいのだ。とはいえ、総じて楽しめるので、未プレイの方はぜひ一度体験してみてほしい。

俺サマ PCエンジン論!4

「シューティングと言えばPCエンジンの十八番だな。『グラII』には俺も驚いた。オリジナル面はいらなかったけど。」
「『スーパーダライアス』で本体買っちゃったボクには反論できないですね。他にも『メタルストーカー』『オーバーライド』とか地味だけどイケたのに。」
「俺はナグザットが密かに影の功労者だと思ってる。」
「でも、つらいのもありましたよ。『○ー○ン○○○○ェ○』とか。」
「うんうん。『アルザディック』とかはスコアアタックしか用意されていないゲームだが、曲が良いので安かったら買ってくれ。ストーリーモードも一応あるし。」
「92年の大会専用のゲームを今買うってのもポイント高いですね。」

RPGプレイするならCD-ROMソフトだ!

RPG編

ゲームの花形RPG。PCエンジンでは演出面でも凝ったSCDなどのソフトをおすすめしたい。

ハズレもあるのでソフト選択は注意が必要だ

ハード発売当初、RPGは本数が少なく苦手ジャンルとされていたがCD-ROMが出てからはそうでもなくなった。**「イースI・II」**などは、SS版が出た今でもトータルクオリティでは勝っていると思う。短絡的に次世代機=良いなどと決めつけず、プレイしてみて欲しい。

そして、ハドソンの大作ソフト**「天外魔境II卍MARU」**。未経験者は即プレイして、100時間遊べるという噂は本当か、その目で確かめて歴史の生き証人になろう。また、「II」をプレイして前作が気になった人は一作目「ZIRIA」を。また、外伝の「風雲カブキ伝」もリリースされているので、長く遊べること請け合いだ。

次もハドソンの**「桃太郎伝説II」**。オーソドックスなので安心して遊べる。当時話題となった17人パーティ（実際は後についてくるだけだが）などハチャメチャなプレイが楽しめるので、話のタネにプレイしておいて損はないだろう。

続いては、またまたハドソンの**「凄ノ王伝説」**。かなり地味だし、原作付きの作品なので興味がない人はまったく眼中に入らないだろうが、実は隠れた名作。実際、筆者も原作を知らずにプレイしたが、とても楽しめた。



「天外魔境II」の主人公、戦国卍丸。本作の制作陣には広井王子氏と久石譲氏が関わるなど、まさに大作RPGだ。

タイトーの**「カダッシュ」**は、一応アーケードからの移植作で、アクション要素が非常に強い。正確な意味ではRPGとは呼べないが、難易度は比較的低く、サクサクレベルが上がるのでテンポよくプレイできる。その上二人同時プレイができるので、友だちと一緒にプレイすればさらにハマルこと請け合いだ。

ブレイングレイの**「ラストハルマゲドン」**はパソコンからの移植作だ。人類滅亡後の地球を舞台に、プレイヤーはモンスターとなって地球を侵略しに来た異星人と戦うという壮絶なストーリー。全体にバランスがきつかったパソコン版とは異なり、すでにオリジナルと言っていいほどの変更を加えられ、良くできたゲームに生まれ変わった。それでもまだバランスはきついが、後半のストーリーは涙モノなので、苦労してでもプレイして欲しい。

最後に。PCエンジンのRPGはハズレが割と多いので、買うときは細心の注意を払うこと。「なんか聞いた事あるから」という理由だけで「コ○○ッ○○アン○○ー」とか「○ズ○ッ○ファ○○ジー2」とか買ってしまうと、三日くらいイライラしてしまい、とっても体に良くないので気をつけよう。

俺サマ PCエンジン論！5

「前号でも取り上げてたけど『天使の詩』のデキはすごく良いです。このクオリティでゲームが作れれば日本テレネットも、もう少し良いイメージが持てたのに。」
「『2』の主人公は悪人みたいな顔してるけどな。」
「エンジンにも結構面白いRPGはあるんですよ。PSで発売される『アウトライブ』も元を辿ればエンジンですし。『ネクロスの要塞』も原作を知らなくても問題なく遊べる良作だと思いますよ。」
「それ言うならやっぱ『BABEL』だろ。あの破綻したバランスを乗り越えた者だけが知ることを許された、感動のストーリーがあるんだ。アリサぁ～。」
「モノは言いようですね。」

初期の頃からギャルゲー花盛りだった!?

ギャルゲー編

まだギャルゲーという呼称が確立されていない頃のタイトルを、ここではチョイスしてみた。

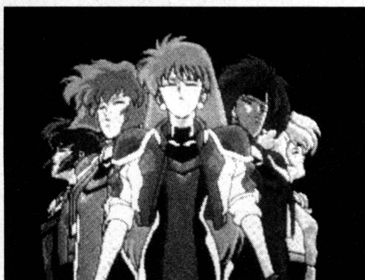
初期の頃からギャルゲーが存在していた

ギャルゲーというとPCエンジンの本領発揮と思われがちだが、大きく分けて二つのタイプに別れる。ハード黎明期の「さりげないタイプ」と晩期の「あからさまタイプ」である。ここでは隠れた名作と言うことで、主に前期の作品に的を絞らせてもらう。まずは、NECアベニューの**「あすか120%」**。見た目はナニだが、実は硬派な格闘ゲーム。PS版でリリースされた最新作も出来は良いが、マニアの間では「1番デキが良いのはエンジン版」というのが定説になっている。

ギャルゲーといえば、絶対に忘れてはならないのが**「ヴァリス」**シリーズ。最初に発売された「II」はそれなりに適度な難易度でクリアはできる。「III」はなんとか遊べる難易度だが後半面が鬼。「IV」ははっきりいって無理。難しすぎ。SCD版がシリーズでは一番出来が良いかも。

日本テレネットの**「レディファントム」**はギャルゲーの王道といえる。6角ヘックスを採用した本格的なシミュレーションゲームだ。ただし、難易度は少々高め。なお、プレイする際は背面からの攻撃に気をつけてくれ。

最後は、NECアベニューの**「ヘルファイヤーS」**。元は東亜プランの無骨なシューティングだったのに、移植の際になぜか女の子のビジュアルシーンが追加されている（笑）。ここら辺は実にPCエンジンチック。キャラはかわいいし、ビジュアルも綺麗。ストーリーも後半の展開は結構泣けるという、良いゲームなのだ。


おネーちゃんがたくさん登場するSLG「レディファントム」。しかし、その中身は戦略性が高く硬派な内容なのだ。

俺サマ PCエンジン論！6

「…なんでエンジンってこうなっちゃったんでしょうね？やっぱり『ときめきメモリアル』の影響でしょうか？」
「決定打はそれだろうな。SFCはROMの容量不足、メガCDはユーザー不足、ギャルゲー出すんだったらPCエンジン、というのはメーカーとして当然の選択肢だ。」
「末期のアベニューのパソゲー移植ラッシュはすごかったですね。一連のエルフ作品の移植とか。関係ないけど『○○○II』なんて何日で作ったんでしょう？」
「『プリメ』とか『卒業』とか、もう少し早く出してくれればなぁ。でも『○ッ○ェ○○ィー○ー』はどんなに安くてもやめとけよ。」
「まぁ、なにはともあれ、PCエンジンに関わった全ての皆さん、お疲れさまでした。」

今でもその輝きは失われていない！

なぜPCエンジンが良いのか、と聞かれると答えに困ってしまう部分はある。筆者自身、ギャルゲーが好きだったためフィーリングが合ったということも否めないが、言うなら高性能でコンパクトなパッケージや、拡張性まで考えられた高度な設計思想など、随所に見られる洗練されたスマートさに魅力を感じたと言える。

後期の美少女ゲーム乱立時代から入った人には「なんでこんなマシンが？」と思う方もいるだろう。だが、良くも悪くも今のCDロムゲームの基礎を作ったのはPCエンジンであったと思う。それに先進性に富んだハード、そして優秀なソフト群は今でも充分に遊べるクオリティを持っているので、この特集を読んで興味を持った方は、ハードごと買ってでも是非味わってみて欲しい。きっと損はしないはずだ。

ソフトの森に眠るお宝を探しだそう

プレミアソフト探検隊

PREMIUM SOFT EXPLORATION

今回は、ソフトの発売本数が極端に少ない典型的なプレミアソフトを取り上げてみた。しかし、問題なのは肝心の対応ハードの方なのだが…。



今回のソフト

1941

機種：PCエンジンSG
メーカー：ハドソン
ジャンル：STG
発売日：91・8・23
価格：9800円
実売価格 **10800**円（推定）

90年に人気を博したSTGの移植作

今回のプレミアソフトは、PCエンジンスーパーグラッフィックス（以下、SG）専用ソフト「1941」を紹介しよう。

SG版「1941」はアーケードゲームの移植作で、現在アーケードでは五作目まで作られている。「19～」はカプコンの人気シューティングシリーズで、その四作目にあたるのが本作だ。「1941」がゲームセンターに登場した90年には、「パロディウスだ！」や「雷電」などのシューティングゲームがあった。これらは、システム的に目立った新しさはなかったが、いずれも面白く、この時期のシューティングゲームは、ジャンルの熟成期にあたるといえるだろう。もちろん「1941」もこの例にもれず、シューター（この頃はこういう風には呼ばなかったかな？）たちの間で人気が高かったゲームだ。

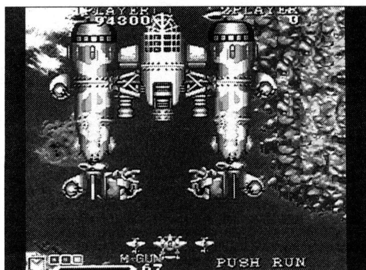
さて、「19～」シリーズの特徴は？と問われれば、「自機を宙返り」させられること、と答えられるだろう。シリーズ一作目「1942（84年）」から搭載されていたこのシステムは、プレイヤーが任意に緊急回避（回数制限あり）できるというもので、他のシューティングゲームにはなく（自機がワープできる「アステロイド（アタリ）」のことは忘れてくれ）は画期的だった。また、各ステージ終了時には敵機の撃墜数と撃墜率が表示されたため、ハイスコアを目指すことがより楽しかった。

また「1942」は、面構成が一風変わっていたことも特徴の一つにあげられるだろう。面数のカウントは、32面からスタートして最終ステージは1面と、さかのぼっていく構成になっていて、後いくつのステージを終えればゲームクリアできるのか分かるようになっているのだ。そのため、ゲームオーバーになった面数が再挑戦の目安となったため、再プレイのしがいがあった。加えて、各ステージは小型機、中型機、大型機（敵ボス）との戦闘、計4面が1ステージで構成されていて、各面にメリハリがついていたのも良かった。

ただ、今思い返すと、1ステージをクリアするのに時間がかかりすぎ、やや冗長だったように思う。まあ、昔のカプコン製シューティングゲームは他社のゲームと比べると長いものが多かった。そのせいか、相対的にそう感じてしまったのかもしれないが…。

とにかく一作目は非常に長く遊べるゲームとして、当時のゲームセンターには長い間置かれ、インカムを稼いだ。

ちなみに2作目は「1943」。自機がライフ制になったり、ショットの種類が増えるなど、1作目と比べ、かなり派手な印象のゲームに生まれ変わった。これらの要素は「1941」にも受け継がれている。



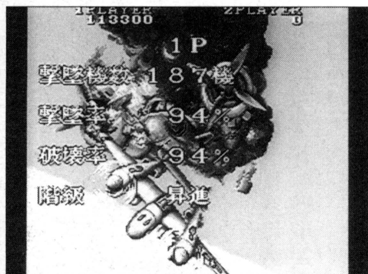
SGソフトの中では好移植作「1941」。元版よりも画面サイズの横幅が広くなってしまったのがやや難。

そして2作目のマイナーチェンジ版にあたる3作目「1943改」は、PCエンジンに移植され、発売している。割とサクサクとプレイすることができるだろう。こちらはプレミアがついてないので購入しやすいはず。一度プレイしてみてはいかがだろうか。ただし、アーケードモードは結構厳しいものになっている（ラストのボス、大和が強すぎ…）。

完全移植ではないが、楽しさはキチンと再現されている

では、ここで取り上げている「1941」は、どのような変化を遂げたかのだろうか。まずシステム面は、シリーズの流れを受け継いで、各システムの数々をよりパワーアップしたかたちになった。例えば「宙返り」のシステムは「メガクラッシュ」となり、緊急回避と同時に4方向攻撃のボムが撃てるようになった。また、撃墜数などのスコア表示には「階級章」も加わり、ハイスコアを目指す楽しみが増した。ゲーム自体も、巨大ボスキャラはさらに大きく迫力があり、地上物も派手にドカドカ壊すことができるのだ。つまり「1941」は、壊す快感に酔いしれることができるゲームといえるだろう。

以上のように、本作は豪快かつ爽快なゲームなわけだが、SG版「1941」の気になる移植の出来はどうだろうか。グラフィックのクオリティは、さすがPCエンジンの機能を強化したSGの本領発揮がされた見事な出来映えだ。が、家庭用のモニターは横の比率が大きいため、縦画面だったアーケード版よりもやや横幅が広く、上下の幅が狭い。そのため、ボス戦ではかなり接近して戦うことになってしまうので、やや難し目の印象をうける。だが、実際プレイしてみるとアーケード版よりもクリアしやすく、若干難易度は下がっているようだ。というわけで、正直なところ完全移植とは言い難い。



撃墜数など、各ステージ終了後に表示されるスコア画面。シューター心をくすぐる要素のひとつと言えるだろう。

だが、それ以外の部分や基本的なゲーム性は損なわれてなく、好移植だといえるだろう。また、当時の他の家庭用ゲーム機では、本作までのクオリティで再現できるハードはなく、SGの持つ性能がなければ実現しえなかった移植だったのだ。そういった意味では貴重な作品なのである。

プレミア価格がついたのは、対応ハードのおかげ？

では何故、この「1941」は現在プレミア価格で取り引きされているのだろうか。考えられる要因はいくつかある。まず、本作は極端に発売本数が少ない。なにせ対応ハードがPCエンジンSGという、「超」がつくほどのマイナーゲーム機（詳しくはPCエンジン特集を参照）だ。プレミアものの自明の理で、数が少ないために、自ずと取り引き価格が高騰してしまったのだ。

また、本作は他のゲーム機に移植されていないため、その分評価を高めている面もある。加えて、ソフト自体の出来も良いため、それがキチンと評価された結果のプレミア価格といえるかもしれない。

だが、その一方で、「1941」がプレイできるハード、SG本体の市場価格は約6000円。SG本体もマイナーなわけだから希少価値はあると思うのだが、どういうわけか「1941」より安い。まあ、所有している人が少なく謎のハードという印象もあるし、購入するには不安な面がある。また、対応ソフトが少なすぎる、というところもあるためだろうか…。あれ、何だか「ハード悲劇」のコーナーっぽくなってきたぞ。あまりクライ話にならないうちに今回はこの辺で…。



PCエンジンスーパーグラフィックス本体。33ページに続いて再登場だ。性能は高いのだが、対応ソフトの本数が…。

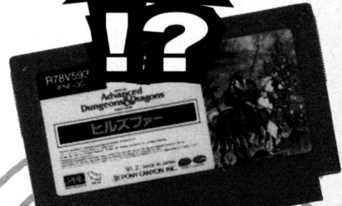
美食倶楽部

バカゲー専科

1 ヒルズファー

「乗馬RPG」ってなんだ!?

街への道は障害物だらけ。民家に入れば衛兵が襲いかかってくる…。そんなデンジャラスランド「ヒルズファー」の世界に君も行ってみないか!?



機種：FC
ジャンル：RPG
メーカー：ポニーキャニオン
発売日：'91年3月21日
編集部購入価格：380円
入手難易度：普通

テーブルトークRPGであるD&Dの上級者用ルールがAD&Dだ。これらはユーザーの間で好評を博し、小説やパソコンソフトなども発売されるようになった。そんなパソコンソフトをファミコンに移植し、わずか三カ月半の短期間に3本もリリースする荒技を見せたのがポニーキャニオン。そのAD&D3兄弟の次男坊として世に送り出されたのが、今回紹介する「ヒルズファー」だ。

本作はパソコンゲームであると同時に、いわゆる不親切の代名詞、洋ゲーでもある。それが日本のパソコン用に移植され、それを元にファミコン版が作られている。つまり、移植を何度も経ることで、より日本ナイズされて遊びやすくなっているのだ。いや、なっているはずだ。…なっていると思いたい。とにかく期待1、不安9の状態で電源を入れたのだった。

街への移動は馬で（その様は障害競馬）

ゲームスタートすると、キャラクターはキャンプ地にいた。そこでキャラクターメイキングをすることになる。とりあえず人間の戦士にしてみた。

…何も起こらない。日本製のなまぬるいゲームに慣れていた筆者は、キャラクターを作れば王様が最低限の装備をくれるとか、状況説明のオープニングデモがあることを期待したのだ。しかし、相手は洋ゲー。そんなに甘くはないのである。



確かにリアリティはあるけど…。しかし、彼ら衛兵はどうして一定の時間が経つとやってくるんでしょうか?

キャンプ地を出るとマップ画面に。街への移動は目的地を選べばいいだけ。「なんて楽なシステムだ」と思ったのはほんの一瞬。切り替わった画面を見て目を疑うことになる。

なぜか横スクロール。なぜか馬に乗っている。そう、本作ではマップ移動する際に馬に乗って移動する「乗馬ゲーム」なのだ。それもただ馬に乗っているだけではない。道には謎の柵や謎の石壁などがあって、それらをジャンプなどでクリアしていく。気分はまさに中山大障害（国内最大の障害レース）といったところだ。それに加えて空からは野鳥が襲撃してくるし、前方からは誰が撃ったのか弓矢まで飛んでくる。当然ながら、失敗すると落馬する。ついでにダメージも受ける。更に、落馬しすぎると馬が逃げ出す。すると、盗賊に襲われた…。

とりあえず民家に侵入すると…

なんとかヒルズファーの

町に着いたものの、ここで再び目を覆いたくなる光景に遭遇した。広いのだ。広いといっても、実際にはほぼ1画面に町が収まっている。しかし、それでいて広いと感じさせられるのだ。なぜなら建物が滅茶苦茶小さく、本物の町さながらにごまんとあるのだから。

　とりあえずふらふらと町を歩く。あるドアに向かってみると「扉には鍵がかかっていない。入りますか?」ときた。とにかく、RPGの基本は不法侵入したうえでの強制捜査。当然、入ってみることにした。



この画面を見て、RPGと思う方はどれだけいるのでしょうか。しかも障害の種類はたくさんあるし…。

　再び懺悔します。私は洋ゲーを侮っていました。移動で馬に乗ることや、町に多くの家があること。これらはある意味でリアリティにこだわった結果だと思っていました。そんな私を打ちのめす現実離れした光景が家の中にはありました。

　家の中に入ると「中には誰もいない。しかし、遅かれ早かれ衛兵が来るだろう」との表示。そう、本作では家に勝手に入るのは立派な犯罪なのだ。しかし、驚くのはまだ早い。なんと、家の中はダンジョンになっているのだ。そこかしこに宝箱が放置され、ご丁寧に落とし穴まである凝りよう。さらに画面上段には「残り時間」の表示まである。しばらくすると「出口の開く音がした」とのメッセージ。驚いたことに、侵入当初は出口がないのだ。そして出口が開くと同時に衛兵が押し入ってくる。さらに衛兵と追いかけっこをして時間が経つと、どんどん衛兵が増えていくのだ。

　何とか家を出て、ふと気づいたことがある。この家には侵入者が入ると自動的に衛兵に連絡されるホームセキュリティがありながら、それでも心配で落とし穴まで作っていた。しかし、何よりもまず扉に鍵をかけておくことが大事だと思うのだが…。

街の社交場、酒場で何かが起こる?

　気を取り直して酒場に向かう。これもRPGにおける情報収集の基本だ。酒場に入るとメッセージウインドウに、矢継ぎ早に様々なセリフが表示される。「奥でダーツをしている男の矢が隣の男の耳に刺さった」とか「隣のテーブルでエール酒を飲んでいる男のグラスにネズミの死骸がついていた」等々。酒場の雰囲気を見事に表現してくれ、メッセージを見ているだけで楽しい。しかも、酒場ではいろんなコマンドが選べ、「噂話を聞く」というありふれたものから、「腕相撲をする」「酒飲み比べをする」なんてものもあり、果ては「頭文字を彫り込む」まである。ちなみに「自慢話をする」というコマンドには気をつけた方がいい。たまに嘘つき呼ばわりされ、店から叩き出され、出入り禁止を食らってしまうぞ。

　さて、酒場で戦士ギルドの情報を入手したので…。あれ? 本編に入る前に誌面が尽きてしまった。しかし、ここまでで十分にこのゲームの恐ろしさ(?)は伝わったと思う。どうしても続きが知りたい人は、自分でプレイしてほしい。ちなみに、筆者は最初のミッションで精神崩壊を起こしてしまい、クリアなどはしていない(オイオイ)。「ここからが傑作なのに」と思った人は投書してほしい。私は誰の挑戦でも受けるが、すぐに土下座もするぞ。

バカゲーチェック

○ ×

総合バカゲー度 上
洋ゲーでは普通でも、日本では立派なバカゲー。驚きに満ちあふれているぞ。

必要忍耐力 特上
精神的に厳しいものがある

企画 上
なぜ乗馬をしなければ……。

ゲーム性 並
操作系には不備はない

グラフィック 上
結構いい味が出ているぞ

バカゲー道 四段
説明書がなくても世界観が伝わるのはお見事。しかし、もう少し日本ナイズできなかったのか?

美食倶楽部

バカゲー専科

② エルディス

どこでボタンをかけ間違えたのか？

「有名声優が喋りまくる、劇場アニメ感覚のシューティングゲーム」と、なんとも楽しそうな内容の「エルディス」。しかし、期待していたものと何か違うような…。



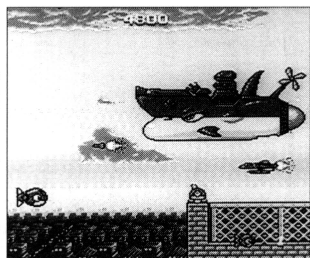
機種：PCE-CD
ジャンル：STG
メーカー：メサイヤ
発売日：'91年4月5日
編集部購入価格：380円
入手難易度：易しい

計画を練ってる時って楽しいよね

何をする場合でも計画段階が一番楽しいもの。旅行や文化祭の準備などがいい例だと思う。今回紹介する「エルディス」は、そんな計画（企画）段階の楽しい様子がありありとわかるシューティングゲーム、と同時にゲーム制作の難しさが分かるゲームでもあるのだ。

まずは簡単にストーリーを紹介しよう。幼なじみのターくんとユーちゃんは、近所では有名な落書きコンビ。ある日、ユーちゃんが見つけた穴場へ落書きに出かけ、ハイペースで落書きをしていると、突然、空中に穴があき、落書きが吸い込まれていった。それだけでなくユーちゃんまでも…。謎の人物ギーガ・ナビッチの笑い声がこだまする中、後を追おうとするターくんの前に「すぅぱぁたあ坊」が飛び出し、ターくんを吸い込んだ。はたして、無事にユーちゃんを助けられるのか？

…要するに、この理不尽極まる設定に耐えうる人物にのみプレイして欲しいということなのでしょうか？



中ボスの「戦艦ヤマト」もどき。「エネルギー充填１２０％！」と喋ってくれます。誌面でお伝えできないのが残念。

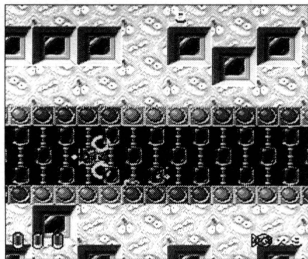
ちなみにラストのボスを倒すと、ギーガ・ナビッチは宙に空いた穴から逃げるのだが、違う穴から出ないと元の世界に戻れないので追跡を断念。二人は元の世界で楽しく落書きに興じるという終わり方なのだ。説明書では「ユーちゃんがさらわれたのはなぜか？史上最強の敵を倒したすぅぱぁたあ坊が最も苦戦する相手とは？　ターくんとユーちゃんはどうやって謎の世界から脱出するのか？　エルディスは最後の最後まで君をワクワクさせるぞ！」などとあおっているが、ワクワクした人に是非とも会ってみたいと本気で思うぞ。

最終面は最凶難度の高速スクロール面

シューティングゲームはストーリーよりも中身だ！というわけで、大事な中身の方を紹介しよう。本作は横スクロールのシューティングゲームで、特徴的なのはゲーム開始前にオプションの攻撃方法を三つの中から選べる点。自機（すぅぱぁたあ坊）の攻撃方法は同じだが、オプションの攻撃方法は異なる。さらにオプション自体にも3種類あって、状況に応じて使い分ける必要がある。ちなみに、それぞれに「まるちえんじぃ」「びぃとるたあ坊」「はいぱぁたあ坊」とナイスな名前が付けられている。

このように、オプションにこだわったゲームのように見えるが、残念ながら活かし切れていないように思う。ゲーム開始前にオプションの攻撃方法を選び、ゲーム中はオプションの種類を切り替える。と、いかにも戦略的にゲームが進行するかに見えるが、ゲーム中に意識してオプションを切り替える場面が少ないのだ。

まあ、敵の出現パターンは所々に理不尽な部分はあったが、許容範囲といえるので、腕に自信がない人でも何回かプレーすれば最終面までいけるだろう。しかし、問題なのがその最終面。ボス敵の所に向かう途中、高速スクロールする狭いスペースを抜けるのだが、これが非常に難しい。卑怯だというよりも、呆れてしまうといったほうが適切なくらいの難易度で、運が良くても1機は死ぬことを覚悟しなければならない。何よりも「けっ、やってられっかよ！」という気にさせられ、集中力のかけらもなくなってしまうのだ。



ここが極悪難易度の最終ステージだ！…なんだか静止画でみると、いったてフツーのように見えるなぁ…。

確かによく喋ってくれるけど…

ストーリーも内容も首を傾げたくなるこのゲーム。では一体、何がウリなのだろう。そう、ここで冒頭の文を思い出してほしい。企画を通すためには何らかのウリが必要。そしてこのゲームの最大のウリが「喋る」ことだ。

喋るといってもデモとボスくらいなのだが、当時シューティングゲームが喋るというのは画期的なことだった。シューティングゲームのように成熟したジャンルでは差別化するのが難しい。それを「喋る」という抜群のコンセプトで押し切り、ユーザーに対しては有名声優を使うことで興味を与える。いわばコンセプトもユーザー受けもばっちりという夢のソフトになるはずだったのだ。ところが、いざ蓋を開けてみると、ゲーム本体がお世辞にも褒められない出来。まさに「ボタンの掛け違いの連続」と、いったところだろう。

ウリだけあって、声優にはメジャーどころを起用している。田中真弓、富永みーな、千葉繁、富山敬、とそうそうたる面々で、制作者たちが企画会議で楽しみながら人選している様子がありありと頭に浮かんでくる。特に富山敬に至っては、中ボスの他に操作説明のところでも喋りまくってくれるから、好きな人はこのためだけでも買うだろう。筆者もヤマトのような中ボスが「エネルギー充填120%！」と喋りながらレーザーを撃つ様を見てニヤリとさせてもらった。

と、ここで何となくこのゲームに違和感を感じていた理由に思い至った。「エネルギー充填120%」で喜ぶ世代の人が「ターくん」と「すぅぱぁたあ坊」の活躍にのめ込むだろうか？　そして、その逆もまた…。それぞれを支持する年代がはっきりと別れている気がしてならないのだ。

とにかく何とかゲームをクリアし、気の抜けるエンディングの後にスタッフロールが流れる。そこで、「おや？」という名前にぶつかった。なんと、このゲームのプロデューサーは、あの「○ークザ○ッド」や「フ○ント○ッ○ョン」を作った人なのだ。ストーリー面での謎は解き明かせなかったが、このゲーム自体の謎が分かったような気がする…。

バカゲーチェック

総合バカゲー度　並
バカゲーとは言いかねます。しかし、困ったゲームであることだけは事実です。

必要忍耐力　並
最終面だけは特上だ！

企画　特上
バカゲーではなく、一般的なゲームとしてです

ゲーム性　並
ハードシューターには勧められません

グラフィック　並
ユーちゃんの落書きらしいです

バカゲー道　初段
極上の企画、メサイヤの高い技術力。うーん、一体どこが間違ってこのゲームができたのでしょう。大人の世界って不思議だね。

喪われたハードと周辺機器に捧げる

ハードの悲劇

★3DO編★

新世代機時代の「開拓者」その栄光と挫折

スーパーファミコン隆盛の92年の年末、それまで発売されたゲーム機にはない圧倒的な映像美がそこにあった。「これはきっとバラ色の未来が待ち受けているに違いない！」。そんな夢を見させてくれた３ＤＯにおくる鎮魂歌。

世界市場とマルチメディアゲーム機を目指した3DO

３ＤＯ。本誌を読んでいる読者で、このハードの名を耳にしたことがない人は少ないだろう。しかし、この名を聞いて何を感じるかは千差万別。何も感じない人もいれば、思わず涙を流してしまう人までいるだろう。ちなみに筆者は後者に属している。そのためいくぶん感傷めいた文章になっているのはご容赦願いたい。

３ＤＯは日本製初の家庭用32ビットゲーム機だ。３ＤＯの情報が最初に流れたのは92年の年末。その内容は松下とＥＡの合弁会社が新型ゲーム機を開発しているというもの。93年秋にアメリカで先行発売、予価は７００ドル、発売は松下、ライセンス契約をしたメーカー数は約80社。こういった情報がゲーム誌上を彩り、ナムコの資本参加や３ＤＯジャパンの設立、続々と増えるサードパーティー（最終的には約２００社）など、華やかな情報が相次いだ。

92年といえばＳＦＣ全盛を「ＦＦＶ」などのソフトが築きつつあった年だ。メーカーのハードに対する理解が深まり、クォリティの高い作品が発売され始めたＳＦＣの円熟期といえるだろう。

そんな時期に、32ビット機開発が発表された。雑誌に掲載される画面写真は信じられないほどの美麗さで、「次世代」という言葉をダイレクトに伝えてくれた。80ものメーカーがライセンス契約をしているという点は、着々とすごいゲームが作られている場面を想起させ、新しいゲームの未来図を想像させてくれたのだ。

こうして３ＤＯは93年10月にアメリカで、94年3月に日本で発売された。特徴的なのは、３ＤＯはハードのアーキテクチャー上の統一規格である点と、フォトＣＤなどのゲーム以外の要素が付加されていたこと。３ＤＯは単なるゲーム機ではなく、発売元の松下製らしく家庭用電化製品に近い商品という位置づけだった。

また、驚異的なソフトの開発コストの安さも特筆すべき点だろう。基本的な開発器材は１００万円程度だったし、メーカーに支払うロイヤリティーに至ってはソフト1本あたりわずか3ドルだった。これが何を意味するかというと、少ない資金でもゲーム開発ができるということ。つまり、資金のないメーカーでも参入できるし、資金のあるメーカーは実験作的なものを発売しやすい環境だと言える。実際に、「Ｄの食卓」を作ったワープなどは、この利点を



最大限に活かした例だろう。

バラ色の未来図を描きだしながら歩みだした3DO。ところがハード発表後、他機種の陣営が活発に動き出す。早くも93年末にはソニーやセガなどが相次いで新機種の情報を公開。それらのスペックはより高性能なもので、なおかつ価格が安く抑えられていた。これにより、ユーザーに買い控えの衝動が起こったのは想像に難くない。また、現行機で十分に遊べるソフトがあり、少し待てばより高性能のハードが発売されるのだから当然だろう。常に最先端のゲーム機として光り輝いていた3DOが、より大きな光りを受け、くすんで見え始めたのだ。こうして発売を前にしながら、ユーザーにとってはさほど魅力的なハードとは言えなくなってしまった。

そしてその後、他機種に対抗するかのように、価格の大幅な値下げを敢行。だが、3DOにさらなる受難が襲いかかる。発売直前にはゲーム誌などが特集するものだが、それ以上にユーザーの目に留まるソフトがあったのだ。3DOは3月20日発売、そして4月2日にはファイナルファンタジーⅥの発売が控えていた。当然、ゲーム誌の扱いは大きく、3DOはそのあおりを受けることになる。ユーザーも次世代機への夢は棚上げして、FFⅥ、マザー2、そしてドラクエⅥと目先の大作RPGに興味が移った。そして、ユーザーが再び未来に夢を馳せるときには他機種の発売が迫っていた…。

次世代機隆盛の線路を引いた「開拓者」の行く末は…

現在、松下は3DOから手を引いた。では、なぜ撤退せざるを得なくなったのだろう。それにはいくつかの要因が考えられる。

まず、基本的なスタンスが間違っていたのではないだろうか。先に述べたように3DOは純粋なゲーム機ではなく家電に近すぎた。定価の54800円にしても家電としては努力しているが、ゲーム機としては高価で、手軽に買える価格ではない。しかも、その価格も発売間近になって引き下げたもので、発表時の予価は79800円。そのため、発売前からユーザーに高価なマシンだという印象を与えすぎた嫌いがある。また、流通ルートが家電と同じであり、おもちゃ屋に置いてあることが少なかったのは致命的だと言える。

次にソフトの不足。ハードの善し悪しよりもソフトの善し悪しがハードの売り上げに直結するのは、これまで発売されたゲーム機を見れば当然のこと。しかし、3DO発売時には残念ながら魅力的なタイトルがなかった。また、前述した開発コストの安さが起因して、大作よりも野心作が多く、安心して遊べるようなソフトが少なかった。本来なら利点となるべきことが逆に作用したのは皮肉なものだ。それでもソフト数が多ければ、100本の実験作から1本の傑作が生まれる可能性もあったが、時代はそこまで待っていてはくれなかったのだろう。

そして何より不幸なのは、サターンやプレイステーションなど後続の他機種に格好の目標になってしまったことだろう。他のメーカーも次世代機の開発はしていたが、SFCといった現行機が頑張っている中での新機種発表は、注目されるか無視されるか、どちらに転ぶか分からない。そこに3DOの発表。とにかくユーザーの目は現行機から次世代機へと向けさせることはできた。これにより他のメーカーも新機種を発表できたのだ。例えるなら、3DOが切り開いた線路なのに、走っている電車は他機種だったというようなもの。あまりに不幸なので3DOには「開拓者」という称号でも与えたくなってしまう。

それだけでなく、3DOはあらゆる面で他機種にとってのテストケースになった。次世代機に対する市場やユーザーの反応、価格に対する意見、そして何よりもスペック。新機種の開発は可能な限り高性能なものを想定してつくるが、それではコストが高くなる。つまり性能とコストのバランスが問題になる。そこに3DOという目安ができたのは有利な材料だったことだろう。

だが、次世代機への道を切り拓いたのは事実だし、3DOのおかげで次世代機への移行が早まったとも言える。何よりも安穏としていた世界に黒船のように来襲して、新たな世界を垣間見せてくれた功績は大きいのではないだろうか。

最後に、「いい夢見させてもらったよ」。

中古ゲーム界の暗闇を照らす一筋の光!

出張! 暗闇商会

WELCOME!

今回から新しく、「ゲーム音楽CD」などのゲーム関連グッズも取り引きを開始した「暗闇商会」。予想以上の反響に、担当編集も闇の商人様もびっくりだ。74ページからの「音楽CDリスト」も参考に、ぜひ商いに参加してほしいぞ!!

主：やぁ諸君、あけましておめでとうだ。
編：主様、それはちょっと時期外れってもんですよ。
主：…お前、本当にかわいげがないな。もう少し前任者を見習わんか。
編：やだな〜、こうでなきゃ主様とは対等に渡り合えませんって。
主：もうよいわ。ところで、今回から始めた商いの方は順調なのかな。
編：そうなんです。応募があった葉書のうち、攻略本やCDに対するものが3割くらい。結構多いですね。
主：うむ、それはよかった。私も新しい商いが成功するのを見ると気分が良いわ。
編：手に入りました、という読者さんからの感謝のお便りも届きますしね。やっぱり商売人冥利につきるでしょう。
そういえば、「何通送っても掲載されません。いったい確率はどのくらいなんですか?」というご質問をいただいてますが。
主：だいたい3〜4通に1通といったところじゃないのか。基本的には初投稿の人を優先させているので、一度載ってしまうとなかなか次が回ってこないのかもな。それと、書類面で不備があると掲載されないことが多いぞ。
編：そうですねえ、基準としてはあと、情熱のある方、でしょうか。最近すごく事務的なお葉書が増えてきてて悲しいです。
主：その通りだ。人を動かすのは金ではなく情熱なのだということを踏まえて、応募してくれたまえよ。

「出張! 暗闇商会」へのお便りは…

あなたが買いたいゲームソフト等の、タイトル（ハード名）、希望価格と、あなたの住所、氏名、電話番号、年齢、希望する連絡方法、買いたい情熱を添えて、下記の宛先までお送りください。一度の応募では3本程度に押さえてくださいますようお願いいたします。また、グッズ類は、わかる範囲で結構ですのでなるべく詳しく書いてください。

〒104−0043
東京都中央区
湊2−4−1 MGビル
(株)キルタイムコミュニケーション
「ユーズド・ゲームズ」
「出張！ 暗闇商会」係まで

<鋼の掟・最小版>

その壱：「売り買い」の情報をユーゲー編集部に問い合わせてはならぬ！
その弐：掲載された読者の元に、いたずらなどは無用！
その参：投稿はハガキのみ！
その四：必要事項を書き漏らすな！
その五：連絡方法の指定を守れ！
その六：編集部を騙るやつらに注意しろ！

暗闇INFORMATION

大槻光（20）
〒240-0031　神奈川県横浜市保土ヶ谷区藤塚町189-77
「サウンドコレクションⅠ　ファンタシースターコレクション」（CD）
「サウンドコレクションⅡ　ファンタシースターコレクション」（CD）
「ファンタシースターコレクション」（イラスト集）
CD各5000円以上（完聴品）、イラスト集3000円以上
「これらの存在を知るのが遅すぎました。通販のみの限定品ですので、値段はさらに勉強させてもらいます。1年半の望みを誰か叶えてください」

浅田弘一（21）
〒577-0054 大阪府東大阪市高井田元町2-27-2
「カオスワールド」（FC）
「カオスワールド」のCD（徳間インターメディア）
ソフトは完品のみ。保存状態によって1～2万円。新品なら3万円。CDは5～7000円。
「4年前から近所や秋葉原、大阪日本橋などを探し回っているのですが、一向に見つかりません。FC最後の時代のRPGの中で完成度の高いソフトと聞いたので、ぜひともプレイしたいのです。お願いします」

伊藤真寿美（21）
〒211-0024 神奈川県川崎市中原区西加瀬128
「テクノソフト　ゲームミュージックコレクションvol.3「サンダーフォースⅢ」」（CD）3000円まで。
「テクノソフトが自社で作って通販しているCDですが、全10作中これだけ完売してしまいました。探すあてがないのでお願いします！」

小林善幸
〒941-0064　新潟県糸魚川市上刈2-13-20
「ＦＣ用4人用アダプタ」
「ＦＣ用ジョイカード」各2000円くらいで。
「5号で初めてユーゲーを買いました。どうしても手に入らないので、ココしかない！と思って書きました。FCの周辺機器ってもう売ってないのでしょうか」

菊地美佳（18）
〒340-0044　埼玉県草加市花栗1-6-5
ダイアパレス草加Ⅱ417号
「魔界塔士Ｓａ・Ｇａ１～３」（取説有り、GB）各2000円で。美品希望。
「1と2、なくしちゃったんです（3はナイ）。いつか買おうと思っていたらいつのまにか店頭からなくなってて死!!　ってカンジ。よろしくお願いします」

高山直美（20）
〒739-0036　広島県東広島市西条町田口3416-25
「ソウルブレイダー」のCD
「サンサーラナーガ2」のCD
「ダンジョンマスター」のCD
「新しければ定価で買います。3本ともアレンジ曲が入ってると思います。とりあえずご連絡を下さい」

仁木雅宏（17）
〒352-0004　埼玉県新座市大和田1-25-33
「イースⅢ パーフェクトコレクション」（CD）定価と同じくらいだと嬉しいけれど、応相談。
「ファルコムパーフェクトサウンドカタログ2で聴いて以来、数年間探しまわっていますが見つかりません。どうしてもすべて聴いてみたいのです。よろしくお願いします」

上野文子
〒359-1145　埼玉県所沢市山口370-31
「エメラルドドラゴン」のサウンドトラックCD、パソコン版のもの
3000円＋諸経費程度（応相談）
「4年前にあるCD屋で一度だけ見かけたのですが、次に行ったらもう消えていて…それ以来ずっと探しています。ぜひ、譲ってください！」

山根健作（18）
〒761-0121　香川県木田郡牟礼町牟礼146M10-201
「レンタヒーロー」（MD）
6000円。箱・取説それぞれ＋500円。
「今、一番やりたいゲームです。どうかよろしくお願いします。なお、3月下旬に引っ越すのでお早めにお願いします」

沖山琢彦（21）
〒120-0014　東京都足立区西綾瀬2-18-6
g065043@n-edu.cst.nihon-u.ac.jp
「任天堂のFCのゲーム音楽CD（遊遊記以外）」2000円まで。
「古本屋で見つけた遊遊記のCDを聴いて以来、ほかのCDも欲しくなりました。情報をご存知の方も教えてください」

井上勝史（14）
〒739-1807　広島県高田郡高宮町羽佐竹1065-10
「ぽっぷるメイル」（メガCD）5000円まで。
「このゲームをやりたいという衝動はおさえられない！　そのためにはこのゲームをやるしかない、っていうことで譲ってくださる方、ぜひぜひご連絡ください」

吉田哲也（19）
〒003-0022　北海道札幌市白石区南郷通18丁目南6-10-203
「いただきストリートⅠ　私の店によってって」（FC）3～5000円くらい。
「最近やっと念願のFCを買い、絶対手に入れたいソフトの1つです。中古屋にも何件も行ったがありません。誰かこの私に売ってください」

鈴木泰裕（18）
神奈川県厚木市旭町5-41-10
0462-28-5207（FAX）
「ULTIMATE MORTAL KOMBAT」（S-NES）3000円以下
「モータラーとして是非やってみたいです。ゲームスアークにもなかったのでお願いします」

田中孝拓（21）
〒359-1162　埼玉県所沢市和ヶ原1-109-58
「ゴールドディスク」（FC、完品）
「もと子ちゃんのワンダーキッチン」（SFC、完品）
ゴールドディスク1万円、ワンダーキッチン5000円。
「私は非売品と聞くだけで欲しくなってしまいます。なかなか売っていただけないと思いますが、大切にしますのでよろしくお願いします」

森田雅人（23）
〒259-0151　神奈川県足柄上郡中井町井ノ口2351-78
CYB04372@niftyserve.or.jp
「オリジナル・サウンド・オブ　ドラゴンスレイヤーⅣ」（CDシングルかテープ、品番KHY-1020）5000円まで。
「どんなフルアレンジ曲も、このPSG音には負けます。繰り返し聴いたテープはすでに擦り切れてしまいました。ぜひCD版を譲ってください。美品のテープ版でもいいです」

山田淳雄（22）
〒666-0125　兵庫県川西市新田3-10-22**「悪魔城ドラキュラ（FC）の楽譜集」（正式名称不明）6000円。**
「10年くらい昔に出て、もはや今ではどこでも手に入らないこの品の価値は、所持している貴方が一番分かっているハズ!!　売ってー」

大沢貴志（22）
〒371-0003　群馬県前橋市堤町129-1
027-269-4111
「GGアレスタⅠ」（CG）（箱・取説つき）
「イースⅠ」（ＭＳＸ2）
「イースⅡ」（ＭＳＸ2）
アレスタ7500円、イースは各5000円。
「突っ込むだけのシンプルな戦闘がたまらなく好きなイースが、私にとってのナンバー1。どうしてもやりたいんです、どうしても、すべてのイースを。どうかよろしくお願いします。アレスタも一生大事にします」

森下恭志（27）
〒573-0094　大阪府枚方市南中振2-5-27-23
yasuyuki@i.bekkoame.or.jp
「SDガンダム　DIMENSION WAR」（VB）
「スペースインベーダー」（VB）
「バーチャルボウリング」（VB）
「バーチャルLAB」（VB）各5000円で。
「バーチャルボーイに魅せられて、すべてのソフトを集めようと思いましたが、上記の4本だけどうしても見つかりません。どうかみなさんよろしくお願いします」

長谷川伸二（29）
〒921-8162　石川県金沢市三馬1-140-1
「片山まさゆきの麻雀道場」（MD）5000円
「私にとって最も合った麻雀ゲームなので、どうしても手に入れたいんです」

ゲームにおける文化の極み!?

めくるめくゲーム音楽の世界

「コンピュータゲーム」とは、「ゲーム性」が重要なのはもちろんだが、それにクオリティの高い「映像」と「音楽」がプラスされてこその物だと思う。ゲーム音楽というと、一般の音楽業界では一段低く見られているようなところもあるし、ゲームの音を消して好きな音楽をかけながらプレイするという人もいる。だけど、それではもったいない！　ゲームの魅力をさらに高めるような、素晴らしい音楽はたくさんあるはずだ。

そんなユーザーの心を引きつけてやまない、ゲーム音楽の魅力を大紹介！！

ゲームと音楽の関わり●

ゲーム音楽の真髄とは!?

コンピュータゲームは、極端な話、ゲーム性と映像だけあればゲームが成り立ってしまうもの。しかし、音が入ることによって、視覚だけでなく聴覚からも「今何が起きているのか」がわかる。そんな音の効果的な使われ方と、初期の関わりを見ていこう。

「いいゲーム音楽」とはどんなものか

映画でもドラマでも、「その中での音楽（音）」は登場人物の心境や周囲の状況を的確に表すための道具として使われている。その重要性は、映像のないCDやラジオドラマを聞けばよくわかるだろう。その場面が手に取るように想像できる音楽が流れているはずだ。

そしてそれはゲームでも同じ。ゲームとものすごくマッチした（もしくは、思わず膝を叩くほど巧妙にハズした）音楽が流れれば、ユーザーの気分の盛り上がりもかなり違うだろう。

まず、映像と音楽がうまくシンクロした演出。例えば、イントロが終わると同時に敵が出てくるとか、背景が変化するときにちょうど音楽のサビがくるとかいったものだ。これは、「強制スクロールがかかるために、誰がプレイしても時間は一緒」という性質のACTやSTGに多い。

二つ目は、ストーリーに即した音楽がかかるもの。仲間との別れに悲しく、フィールドを駆けるときは疾走感に溢れ、そしてエンディングでは感動的に…。用意されたストーリーの場面場面にぴったりのメロディは、プレイヤーの気分をよりゲームの世界に溶け込ませるだろう。これは、ストーリーに重点が置かれるRPGやADVに多く見られる。また、あえてプレイヤーの感覚とズレた音楽を流すという手法もある。

そして三つ目は、音楽というよりは音、いわゆる「効果音」と呼ばれるものだ。剣を構える音、自機が爆発する音、アイテムを取った音。ゲームに欠かせない効果音は、耳にする機会が多いだけに、それがメーカーのカラーと言えるほどの特徴を持ったものもある。音楽は、作品を豊かにするための道具。それだけに付け合わせ程度に思われてしまいがちなゲーム音楽だが、本当にそうなのだろうか。

「この音楽があったからこそ作品全体の評価も上がった」ソフトだってあるし、今と違ってあまり性能の良くない音源を用いていたために、個性の強い音作りをしていたソフトも多かった。そんなソフトをこの特集で紹介していこう。

また、長年にわたって多くのハードでの作曲に携わられた、古代祐三氏のインタビューも掲載しているので、ぜひともじっくり読んでほしい。

204タイトルに込められた読者の想い

シーンごとなどの個別の意見は特集の最後にあるが、ここで

心に残るゲーム音楽（読者アンケートより）

＜1位＞ドラゴンクエストシリーズ＜2位＞ファイナルファンタジーシリーズ＜3位＞イースシリーズ＜4位＞グラディウスシリーズ＜5位＞ZUNTATA＜6位＞サ・ガ（ロマンシングサ・ガ含む）シリーズ＜7位＞オウガバトルシリーズ／MOTHERシリーズ＜9位＞ゼルダの伝説＜10位＞ドルアーガの塔／悪魔城ドラキュラシリーズ＜12位＞女神転生シリーズ／魔神転生シリーズ／ヘラクレスの栄光シリーズ／サンダーフォースシリーズ
＊上位15シリーズ（タイトル）。ちなみにタイトル別では「DQII」、「イース」、「MOTHER」が同点1位。

はとりあえず、シリーズ物は一つにまとめて順位を出してみた（52ページ下）。そのため、作品が多いほど有利になってしまったが…。

「DQ」、「FF」の2大勢力は予想通り。それぞれ「DQⅡ」と「FFⅣ」が最多票を集め、「DQⅤ」と「FFⅡ」には1票ずつしか入っていない。中を見れば結構バラけているのだ。「イース」は「Ⅰ」と「Ⅱ」が半々、パソコン版指定で来た意見が多かったのも特徴だ。「グラディウス」はFC版の音を誉めたものと、「アーケードゲーマーにとってのコナミとは！」というアツイ意見とに分かれた。5位の「ZUNTATA」はタイトーのサウンドチームの名前。たくさんありすぎて作品が特定できないのだろうか。このあたりまでは、一般的にも人気があり納得の行くラインナップだろう。それ以下でも「サ・ガ」、「オウガ」、「マザー」などが渋く票を集めている。とにかく全204タイトルという凄まじい数が挙がった今回のアンケート。その中で、さらに「○○のシーン」ということまで考慮したら…。本当に、映像と音楽、ゲーム性が上手く溶け合ったシーンやソフトは、心に残るものなんだなあ、と考えさせられる結果になった。

◎音源マメ知識◎

ゲーム機には色々な音源が搭載されている。これは各ハードによって違うのだが、主要となっている3つの音源の特徴を、ごく簡単に並べてみた。といってもこれだけではよくわからないかもしれない。難しい語句は理科系のおにーさんおねーさんに聞いてみよう。

PSG…単一の矩形波を出す発振器であるため、波形の合成はできない。音は「ピコピコ」した印象の電子音。

PCM…パルス符号変換によって音を発生させる。サンプリングした音を使用することができるので、原音に近いものを表現できる。

FM…周波数変調方式を使ったもの。波形を合成させて望みの音を作るが、因果関係がつかみにくく素人には難しい。独特の硬くクリアな音。

◎ちょっとだけゲーム音楽の歴史

ゲームと音楽はいかにして結びついたか？

ゲームと音楽の関わりは古く、ゲームビデオゲームの祖・アタリの「ポン」では、弾をはじき返す効果音として、ビープ音と呼ばれる音が鳴らされていた。当時のゲーム基盤では、音楽を流すというところまではいかず、やっと音楽らしきものを聞くことができるようになったのは、アタリの「サーカス」（バルーン」「サーカスバルーン」とも呼ばれる）からだ。ビープ音3音を組み合わせて「葬送行進曲」の一節がプレイヤーキャラクターの消滅時に鳴らされていた。ただし、正しいメロディラインからはハズれていたが…。

その後、コンピュータ技術の発達により、音源にPSGが採用された。この音源の最大の利点は、ちゃんと音階を奏でることができた点である。ただ、同時に鳴らす音には限りがあったし、いかにも「電子音」であるところは解消できなかった。PSG音源を採用して印象的なゲーム音楽を作っていたメーカーといえばナムコが挙げられる。「マッピー」「ラリーX」などなど…。この少ない音数で奏でられた印象的なフレーズをいまだに覚えている20代後半の人は多いだろう。

そして「ゲームミュージック」へ

「ゲームミュージック」という呼称と認識がプレイヤーになされた革命的な出来事、それは「ゼビウス」の登場だ。同じ音階の組み合わせがひたすらループするものだったが、効果音が個性的で、当時のゲームセンターの雰囲気を知っている人ならば、この「ゼビウス」の音を思い出す人も多いと思う。さて、このゲームの音に「音楽」を感じたミュージシャンがいた。元YMOの細野晴臣氏である。細野氏は筐体ごと購入してしまうほど「ゼビウス」にハマり、やがて「ゼビウス」の音をフューチャーした「ビデオゲームミュージック」（ポニーキャニオン）を制作。このアルバムが「ゲームミュージック」とはっきり呼称した最初のアルバムである。

これを境にして、「ゼビウス」以降のアーケードゲームは複雑な展開をする音楽や各面ごとに違う曲が鳴るゲームが増えていくようになり、アーケードゲームのオリジナル曲をそのまま使用したアルバムも発売されるようになっていくのだ。

画面が1/3というハンデを撥ねのけた出色の移植作！

スーパーダライアス

「3画面筐体」や「ボディソニックスピーカー」には、タイトーのこの作品に対する自信が感じられた。それに恥じない素晴らしい出来をみせた「ダライアス」。それは、家庭用TVでプレイすることを余儀なくされたPCE版でも、失われることはなかったのだ。

まるで映画を見るような見事な演出

「スーパーダライアス」は、すでに本誌2号のシューティングゲーム特集でも取り上げているが、ここでは音楽の魅力もからめ、あらためて紹介したい。

本作はアーケードゲームからの移植作。元になったアーケード版は、当時のゲームセンターで一際異彩を放っていた。なにせ横置きモニター3画面分のドでかい筐体。その風体たるや威風堂々としたもので、画面の広さを生かしたシューティングゲームとして登場した。シーラカンスに始まり、サメにタコなど海洋生物をモチーフにした1画面分もある巨大なボスキャラとの戦闘。遠くから自機に向かって放たれる素早い敵弾をかわしながらのプレイはアツイものがあった。

また、ボディソニックスピーカー（おまけにヘッドフォン端子も筐体についていた）がシートに装備されていて、その臨場感は他のゲームの比較にならなかった。加えて、音楽のノリとシンクロさせた演出が絶妙で、「ダライアス」という映画の中に入り込んでしまった錯覚すらおこしたものだ。

例えばステージ冒頭のBGM「キャプテンネオ」。この曲がメインフレーズに移行するのと同時に敵が出現するのだ。そのタイミングがばっちりあっていることに気づいた時は、興奮したものである。そしてその絶妙なシンクロは最後のボス戦でも健在で、敵が攻撃を開始するのと同時に曲もバーンと盛り上がる。ここでかかる音楽が勇壮でありながらもどこか悲し気、儚げで、何となく「死地に赴くパイロット」といった気持ちになり自分に酔いしれてしまうのだ。ここは何度プレイしてもホントウに感動する。



このPCエンジン版ではモニターを三つならべてプレイする仕様になったら、どんなに面白いことになったかと思うが、そんなわけはなくて、1画面分にアレンジされている。確かにアーケードと比べれば迫力は半減したかもしれない。だが、その魅力は失われていなかった。元版に劣らないグラフィックと、

CD-ROMによって実現したアーケード版とまったく同じ音質の音楽。そして先ほど述べた音楽と敵の動きがシンクロした演出も同様（ただしゲーム中にポーズをかけるとズレてしまうので注意）に、キチンと再現されているのだ。本作でPCエンジンCD-ROMの購入に踏み切った読者の方もいることだろう。見事にアレンジしPCエンジンに移植した制作チーム（記憶に間違えがなければビッツラボラトリーという開発会社。近年はPSの「トゥルーラブストーリー」を制作しヒットを放っている）に、敬意を表したい。

ゲームの根本にまで関わる希有なサウンドチーム

ダライアスを制作したタイトーには「ZUNTATA」という音楽制作チームがあり、本作も含めてタイトーから発売されているゲーム音楽のほとんどを手がけている。そして、そのバンドのような名前どおり（実際、ライブを行ったりしている）個性的だ。

例えば、「ニンジャウォリアーズ」で、ステージ1の曲の後半に、三味線のソロが入る構成になっているのは、その好例といっていいだろう。また、STG「メタルブラック」では、ステージが始まると画面下に曲名が表示されるこだわりぶり。まるでバンドのミュージックビデオのようだ。メロディにおいても口ずさめるくっきりとしたもので覚えやすく、耳に残る。

では、彼らの音楽の特徴、魅力はどういうところにあるのだろうか。思うに、ゲーム自体以外の、ある意味「物語」を語っているところにあるのではないだろうか。例えば、「スーパーダライアス」ではボスの巨大さをあらわした勇壮な曲でありながらも、どこか悲壮感漂う哀切なメロディで、生き物の悲しさみたいなものを表している（特に最終ボスでは）。突き進む感覚が強い直線的なSTGの雰囲気に、一見マッチしているようで、メロディにおいては決して迎合してない。「ZUNTATA」は、ゲームと密接な音楽を作りあげながらも、まったく別の魅力を付加している、希有な存在といっても過言ではないだろう。

ゲームも含めてドラマなどのBGMは、そのシーンを盛り上げるためのものと言われることが多い。無論、それは大前提だし、必要であり重要なことだ。だが、そんな「ベタ」な無味乾燥としたものでは、制作者がゲームで訴えたいことがプレイヤーに伝わるとは思えない。そうしたことを感じ取れるのがこの「スーパーダライアス」でありZUNTATAの音楽の魅力なのだと思う。



毒々しい色の背景の中、敵を蹴散らし進んでいこう。

ZUNTATA LIVE 1997
～CINETEQUE RAVE～

97年夏に、「ZUNTATA」が3年ぶりのライブを行った。その模様をCDに収めたのがこのアルバム、「ZUNTATA LIVE 1997～CINETEQUE RAVE～」だ。「レイストーム」や「Gダライアス」など、最近の作品がやや多いが、それに混じって、「ダライアス」なども選曲された。ライブ版ということもあって、観客の歓声なども伝わってくるが、ある意味「イイトコ取り」の一枚になっていると思う。

中でもオススメなのが、あまり聴いた人は多くないと思われる「The end of 1996 H.K」（ガメラ2000）、アレンジの効いた「S.L.M.J」（ランディングギア）、そして「URBAN TRALE'97」（ナイトストライカー）だ。特に「ナイトストライカー」は、新アレンジということもあり、必聴。「ZUNTATA」を知るための格好の一枚だ。

神となって人々を導き、奇跡をおこすアクションゲーム

アクトレイザー

「神」にこだわったクインテットのSFC参入第一弾ソフト。かなり初期に出された作品にも関わらず、非常にハイレベルの技術を駆使している。激ムズアクションモードで魔物を倒し、クリエイションモードで大地に人々を住まわせるという、一風変わった作品だ。

奇跡を起こして神様気分を味わおう

90年の晩秋にSFCが発売されたとき、それを見てあなたはどう思っただろうか。「絵が綺麗になった」。うん、そうだろう。拡大・縮小機能などもつき、豪華になった画面の変化はパッと見てすぐにわかる部分だ。そしてもう一つ、「音が良くなった」。これには、従来のゲーム機による音の印象を大きく覆された。FCの耳に突き刺さるような音から、生の楽器をサンプリングできるPCM音源になり、より豊かで柔らかい音が出せるようになったのだ。SFCの発売後、初めてそんな「進化」の素晴らしさを見せてくれたのが、この「アクトレイザー」ではないだろうか。

本作は、プレイヤーが神となって魔王サタンに支配された世界を救う、という設定で、ゲームには大まかに分けて二つのパートがある。アクションモードでは魔物を倒して地上を浄化し、クリエイションモードで町を発展させながら、サタンに奪われた自らの力を取り戻す…という流れだ。新しい土地に人間を住まわせ、町を大きくするにしたがって、人間からは「捧げ物」という名のアイテムが手に入ったり、「魔物を倒して」などというお願いが寄せられたりする。ほかにも、「雷」や「地震」などがある「奇跡」というコマンドがあり、しっかり神様気分を味わえるソフトだ。

だがこのソフト、アクション部分の難易度がとにかくハンパじゃない。周囲の反応を聞いてみても、皆一様に「難しかった」と言うのだから、かなりのものなのだろう。しかし、クリエイションモードをやりこむと、プレイヤーである神様のヒットポイントが増えるなどして、次第に楽になっていく。まあ、依然として激ムズなことには変わりないのだが…。しかしこういった趣の異なる物をリンクさせるという試みは珍しく、親切設計といえるだろう。



SFC初期の作品でもあるために、当時プレイした人は多いと思う。その中のほとんどの人は、新しいハードで実現された素晴らしい映像と音楽に驚いた

に違いない。

また、この作品にも使われている「神」を、クインテットは好んで用いている。本誌で紹介した作品でも、「天地創造」や「ソウルブレイダー」など、どれも「神」という存在をテーマにしている。SFC参入第一弾の本作から、すでにその姿勢は貫かれていたらしい。もっとも、同社のスタッフの何人かが関わった「イース」にも、女神は登場していたが…。

「イース」といえば音楽の魅力も大きい。そして本作の音楽も、同じく数々の日本ファルコム作品を手がけてきた、古代祐三氏の担当なのである。

ゲーム音楽作りに「職人気質」が垣間見える

古代氏といえば、パソコンおよびほとんどの家庭用ゲーム機での制作経験があるという、かなり初期の頃から作家活動を行っていた方である。今のように気軽にCDで音を鳴らせるわけではなく、音源にも非常に制限があった時代、「ゲーム音楽担当」というのは、作曲だけでなく、音作りやプログラム、効果音などもこなさなければいけなかった。その頃の印象が強いからだろうか、古代氏には「アーティスト」というよりも「職人」という言葉が似合うような気がする。常に「ハードのスペック」を念頭に置き、それを最大限活かした音楽作りをしている古代氏。極端な話、そのハードで実現した場合に、最高に良く聞こえる「音」を追求しているように感じるのだ。

「アクトレイザー」では、それまでロック・プログレ調だった作風を、オーケストラ風に変えている。その理由は、SFCにPCM音源が搭載されたからではないだろうか。それまでに「イース」「ソーサリアン」などを作曲したPC88は、FM音源だった。PC88から流れる独特の硬く響きのある音には、疾走感に溢れるロック系の曲が合うだろう。しかしSFCでは、FM音源では実現できなかったレベルの、いかにも「生の楽器っぽい」音が作れるのである。しかも、本作は「神」が主人公。雰囲気も荘厳なオーケストラ風の方が合っている。

流れる楽器一つ一つの音色も素晴らしい。オープニングで最初に奏でられるブラスの音、重なるストリングスの美しさ。当時はまさに、新ハードの性能とはこれほどのものか、とユーザーに驚きを与えたのではないだろうか。

ハードの性能によって自身のカラーまで変え、次なる世界へ挑戦を続ける姿勢は、まさに職人的。PCE以外、どの機種のソフトでも音楽を手がけているという古代氏の音楽を、聴き比べて堪能してほしい。



真ん中の白いのが、主人公がいるところ。空に浮いてるんだよ。

THE SCHEME

「ザ・スキーム」はボーステック社（後のクエスト、現在は再び、パソコン部門をボーステックとしている）から発売された、PC88用のアクションゲームだ。このアルバムは、サウンドボードⅡという音源を用いている。そのため従来のFM音源作品よりも音に厚みが出ており、古代氏の「FM音源作品CD」の中では最高の出来となっている。特に「I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE」、「THOUSAND EYES」、「THE FORCE ROTTED AWAY」がいい。「イース」的なメロディラインが、さらに強調された感じだ。この3曲にはアレンジ版もあり（アレンジ版は5曲）、「ソフトバレエ」のメンバーが加わっている。まさか古代氏と「ソフトバレエ」に接点があったとは…意外な発見。このCD、89年の発売なので、入手は困難。発見したらぜひとも手に入れてほしい！



YUZO KOSHIRO

古代祐三（こしろゆうぞう）：作曲家。現在、(株) エインシャント。日本ファルコムでの作品のほか、「ザ・スキーム」「ベアナックル」「高橋名人の冒険島」「トア」など多数のゲーム音楽を手がける。近作に「カルドセプト」（SS）がある。

昔は「手作り」という感じがして、

「イース」や「ソーサリアン」など多数の代表作を持ち、「手がけていない機種はPCEだけ」という、業界屈指のゲーム音楽作曲者・古代祐三氏。ハードのスペックを最大限に引き出すその手腕は「神業」とまで言われている。その古代氏に様々なお話をうかがった。

約2年の間で六つもの作品を手がける

編集部（以下、編）：このお仕事に携わられたきっかけを教えていただけますか。

古代さん（以下、古）：「YK-2」という名前で、ベーマガ（★1）に「ビデオミュージックプログラム」という連載を始めたのが最初です。応募した頃はまだ高校生で、学生服を着たままで電波新聞社に行きました（笑）。そのときに初めて山下さん（★2）に会ったんですよ。「ああ、TVに出てる人だ。すげー」って（笑）。あの辺の人たちってゲームライターとしては一番古いですよね。

編：その頃に活躍してた方って皆さんお若かったですよね。大学生とか高校生とか。

古：山下さんが年配なくらいですよ。僕もこの間、30になったばかりだし…。といっても、ゲーム業界では10年選手ですけどね。

編：そのころからプログラムは組んでたんでしょうか。

古：ええ、ゲームとか作っていましたよ。コミケ（★3）で、たまたま同人ゲーム（★4）のハシリである人たちと知り合って、プログラムを覚えたんです。

編：音楽の方はいつ頃からおやりになってたんですか。

古：3歳のときからピアノ、ヴァイオリン、チェロを一通りやって、作曲の勉強もしてという感じですね。

編：久石譲さん（★5）に師事されたとか。

古：師事というのは大袈裟なんですけれど（笑）。久石さんがまだ本名で仕事をされていた頃です。今はもう、すごい人になってしまいましたよね（笑）。

編：音楽とパソコンのプログラムがつながったきっかけは何でしょうか。

古：ゲームから流れてくる音が良くて、それを真似してるうちにゲームの音楽を作りたいと思ったんです。実を言うと、音楽は小さい頃はやらされてたという感じでしたので（笑）。それで食べていこうとは思っていなかったんです。もっと自分で見つけたものをやりたかったんでしょうね。

編：古代さんといえば「イース」というイメージが強いですが、ファルコムに入社されたのはいつ頃

★1：「マイコンベーシックマガジン」（電波新聞社）の略。他にゲームの情報を得る場所がなかった時代のゲーマーにとってはバイブル的存在。★2：山下章氏。ゲームライターの草分け的存在として活躍中。本誌4号にてインタビューを行っている。★3：コミックマーケットの略。夏冬に開催される日本最大の同人誌即売会。★4：同人誌を売るのが目的の即売会で手製のゲームを売る人たちが出現。これを同人ゲームと呼ぶ。約10年前に5インチフロッピーを1枚100円で販売していたのを目撃したことあり。

いい時代でした

ですか。

古：高校を卒業してすぐ、19のときに入社して21になる年の秋に辞めたんですよね。「ザナドゥシナリオII」「ロマンシア」「イース」「イースII」「ソーサリアン」「ドラゴンスレイヤーファミリー」の6本しかやってないです。…ってその約2年間に6本やったんですけど（笑）。高校を卒業した年の夏に、5、6曲作ったんですよ。それをファルコムに持っていったら採用されて。実はその中の1曲が「イース」に入ってるんです。勝手にEDに使っちゃいました（笑）。「ザナII」は二人でやって、「イース」は1曲除いて全部。「イースII」が三人で、「ソーサリアン」が二人…っていっても3分の2くらい僕、「ロマンシア」がOPのみ、「ドラスレファミリー」は全部。あのころは毎日曲作ってたんじゃないかな。

編：プログラムとかも？

古：ええ。ドライバ（★6）、音色、作曲、打ち込み、効果音など全部自分でやっていました。「イース」の頃はドライバ以外は全部やってましたね。昔はプログラマが曲を書いていて、僕はそのプログラマが書いたいいかげんな曲って好きだったんですよ。ハードウエアを設計したおじさんが、一生懸命半導体だか何だかで組んだ曲とか（笑）。今でいうテクノの元祖だと思うんですけど、手作りという感じがしていい時代でした。

「88」のために生まれた名曲「イース」

編：FM音源は88のSR（★7）から搭載されたんですよね。

古：そうです。あれとグラフィックチップの少々の改良で、88はかなり寿命を延ばしましたね。ちょうどゲームアーツが台頭してきたのもSRに合わせてでしたし。「テグザー」と「シルフィード」はインパクトありましたよね。88のSTGの頂点でしょう。

編：曲も良かったですね。

古：「イース」を作る時にかなり触発されました。「テグザー」よりもいい音出してやろうと思って。

編：FM音源とPCM音源の違いというのはどのあたりでしょうか。

古：FM音源って圧倒的にメモリが少なくて済むんですよ。その代わりにリアルではない。PCMのほうが「アクトレイザー」みたいにストリングスやブラスの音を出したりするのに向いてるんです。だけど僕、音色がかなり独特だという点でFM音源の方が好きですね。PCMの方は、あくまでも生の楽器を真似するために生まれてきたものですから。もちろんFM音源も、メモリが少なかった時代になんとか真似ようとした意図があったんでしょうけれど、結果的には独自性の方が評価されたチップでしたよね。

編：うまく言えませんが、88から鳴っていた音って硬いような気がするんですよね。

古：それには色々時代背景がありまして…。当時もCDはありましたけど、レコーディングの主体はアナログだったんです。本当にCDの音が良くなったのはここ2、3年なんですよ。当時は、アナログの考えを持った人がエンジニアをやっていたので、どうしても音が丸くなってしまうし、ダイナミックレンジも狭い。それに比べて、ゲームの音は基盤から直接鳴りますから、いわば電子の生の楽器ですよね。だからどうしても冷たいし硬いんです。単純な話、FM音源の音をレコーディングしてCDにすると音が変わるんですよ。柔らかくなってしまうんです。

編：あの音をずっと聴いていたいと思ったら、88を捨てるわけにいかないんですね（笑）。

古：そういうことになります（笑）。あれを一つの楽器と考えれば、一番リアルな音が出ますからね。

編：「イース」などもたくさんの機種に移植されてますが、それについてはどのようにお感じになっていますか。

古：本当は、あれはアレンジする曲じゃないんですよ。ここ7、8年ずーっと言い続けてるんですけども、あれは88のために書いた曲

★5：久石譲氏。「風の谷のナウシカ」など一連の宮崎駿アニメや、NHKスペシャルなどの音楽を担当。　★6：文書を綺麗に仕上げようと思ったらワープロソフトが便利。つまり音楽を作る時にあると重宝するそういうソフト、と考えてもらうと近い。　★7：PC-8801シリーズ（NEC）の1つ。約100万台を出荷した同シリーズの中核となった機種。当時のパソコンとしてはかなりのシェアを占めていた。

であって、音楽的にもほかでアレンジして成立するものじゃないんです。ハード、メモリ、FM音源のスペック、全部考えて作った曲ですから、それ以外で展開させても…。本質的にかなり捻じ曲げられてるので、結局は別のものとして聴くしかないですね。もちろん、アレンジという世界はあってもいいと思うのですが、忘れてほしくないのは、あの曲は88という楽器のために作った曲だということ。それ以上でも以下でもないんですよ。作者として伝えたいのはそこなんです。あのゲーム自体、88というシステムのために生まれたものですからね。フロッピーの読み込む速度まで考慮したゲームテンポになってるんです。だから曲も含めて、ほかに移し替えてもバラバラになるだけなんですよ。

編：今はあまりそういった視点から作られたゲームはないんでしょうか？

古：キャラがいてそれを使った何か、とか、形から入りますよね。面白いかどうかは価値観の違いですけど、発想の原点は違いますよね。中にはハードのスペックを重視したような光るものもあるのに、そういう作品は埋もれてしまいがちでかわいそうです。早いところこの粗製濫造状態が整理整頓されてほしいと思います。

意外に多い「○○みたいな曲」という依頼

編：実際の制作のお話ですが。曲はだいたいどのあたりで付けるものなんですか。

古：昔はある程度動きができてから曲を付けていたんですけど、最近は最初から曲を要求されることが多いです。本当はゲームの動きができたあたりで曲を作らせて欲しいんですけれど、それが発売の1ヵ月前とかだったら間に合わないですからね。あと、最初に要求してきたこととやってることが違う、というのも困るんです（笑）。最近もあったんですよ。「FFとかオウガバトルみたいのはやめてほしいんです」って言われたんで、色々工夫して作ったんですが…それがことごとくハネられて。結局FFみたいのを作っていったらOKが出た、という（笑）。

編：ほかのゲームを引き合いにされた依頼は多いんでしょうか。

古：ええ、それも「FFの何とかのシーン」とか、ゲームの一場面で指定してくる人が多いんですよ。プレイしてなかったらわかんないじゃん、って（笑）。RPGだとFFって言われることは多いかな…。そう、不思議と「DQみたいの」って言われることはないですね。すぎやま先生のすごいところは、誰でもわかる曲を作るのにすごく個性が強いことじゃないですか。ああいうタイプのは僕にも書けそうだなと思うんですけど、実はかなり計算された厳密なメロディーセンスなんですよね。それにひねり方がうまい。技巧的に難しいんですよ。ひねりすぎるとわからないし、ひねらないと単純だし。その微妙なエッセンスがさすがだなって思ってます。

編：ほかにゲーム音楽を作ってらっしゃる方で、すごいと思われるのはどなたでしょう。

古：葉山さんなんかご本人のキャラクターもいいですよね。個人的に曲の作り方が好きなのは、細江さん（★8）とか、崎元さん（★9）。ゲームの創成期に関わってきた方たちってみんないいですよ。今は普通のミュージシャンの方が入ってきて、ちょっと悪い解釈をすれば、ゲームを全然知らないでやってる人が多いじゃないですか。でも「パラッパラッパー」の松浦さんはよかったですね。

今後はゲーム音楽以外にも挑戦

編：最近ではCDになって、昔ほど制約がなくなってきたということはありませんか。

古：いい音を要求されると結局はCDDA（★10）に行き着くんですよ。でもCDDAだって、収録

カルドセプト
オリジナルサウンドトラック

このソフトはサターンで発売された、カードを使ったボードゲーム。音楽は古代氏と柳川剛氏が担当している。

印象としては、構成が交響楽風で、中にはちょっぴりケルト音楽っぽいものもあるという感じ。お気に入りは「邂逅」と「The rite of fall」（19～21曲目はどれもお勧め）。全体的にはメロディを聴く、というより日常生活のBGMにしたい。海外物ファンタジー小説でも読みながら、休日に聴きたいCDだ。

時間は決まってるし、ループさせようとしてもスムーズに行かないし、っていう制約はあるんですよね。内蔵音源を使えばやれるけれど、メモリが今の4倍くらいないとチップのスペックが活かせないんです。僕にとってはかなり窮屈ですね。

編：つまり、昔みたいにではないけれど、制約は常にあると。

古：それは絶対にありますね。普通の音楽だって74分という時間的制約はありますから。100分の曲を書きたいと思っても、CD1枚で74分でしょう。僕、交響曲で2枚組みになってるのが嫌なんですよ。あの間が大事なのに…。

編：私そんなに長いと寝てしまいますけれど（笑）。

古：あれはわざと寝ちゃうような部分を作ってるんですよ、起伏がないといけないですから。有名な作曲家の方でも「クラシックの正しい聞き方は静かなところで寝ることだ」っていう人もいますからね（笑）。寝ちゃっていい音楽なんですよ、アルファ波で聞いてください（笑）。僕はもう、普通の人が寝てしまうようなベートーベン一派の曲が大好きですから。ブラームス、シューマン、マーラー、ブルックナーというあたりの、ベートーベンを敬愛して育ってきたような…つまりみんな1時間とかですよね（笑）。

編：かなりクラシックはお好きなんでしょうか。

古：何でも聞きますよ。18、9のときはロックばっかりで、それから24、5まではハウスとかテクノ。それからまたクラシックに戻って。「アクトレイザー」を作ったときに、たまたま、すぎやま先生と対談をする機会がありまして。すぎやま先生が、「日本ではちゃんとクラシックの文法がわかってオケを書ける人はいない」とおっしゃるんです。だから頑張ってくださいって。じゃあちゃんとやってみようかなと研究したんですが…ちゃんと書けるようになってきたかな。

編：最近では「カルドセプト」を手がけられましたよね。

古：ええ。あれのアレンジ版CDが1月に出るんですよ。全曲アレンジしたCDは初めてなんです。「イース」とかたくさんCDが出てますけど、僕、何枚出てるか知らないんですよ。だって自分の処女作というか、ほとんど何の知識もないままに作ったものが売れるなんて思わないじゃないですか（笑）。だから権利も全部ファルコムに売っちゃって。後になればなるほど、「いやあ、イースよかったんですよ」って…。今ごろそんなこと言わないでよ（笑）。

編：それは本当にもったいないと思います。

古：でもこの職業10年やってきて、ようやくここ1年くらいで自信が持てるようになりました。仕事はちゃんと全身全霊をこめてやりますけども、自分の中では納得できない部分がたくさんあったんです。よく書類とかで「職業」って書く欄があるじゃないですか。僕あれに「作曲家」って書けなかったんですよ。「会社員」とか書いて。最近ようやく前向きに書けるようになりましたね。10年はあっという間でしたけれど、まだまだこれからです。やっと納得できるスタート地点に立てたという感じ。

編：今後はどういった活動を。

古：ゲームとは違うことがやりたいです、歌謡曲とか（笑）。10年目にしてようやく一般の人の前にも出せるものが作れるようになってきたので、音楽が最初にある曲を書きたいですね。ゲームの方では、ゲームの演出が拡大化していくにしたがって、音楽でやれる幅も大きくなってきて意味合いも強くなってくるでしょうから、その辺りを。違うメディアですから超えるというのも何ですけど、複雑さという意味ではゲームは映画を超えると思いますよ。ゲームならではのアイデンティティは要求されると思いますしね。その2点です、今後やりたいのは。

編：本日はどうもありがとうございました。

10年経ってようやく
納得の行くスタート地点に
立った感じです

★8：細江慎治氏。ナムコの音楽といえばこの方。代表作に「リッジレーサー」「ドラゴンスピリット」など多数。　★9：崎元仁氏。代表作に「オウガシリーズ」「FFT」「疾風魔法大作戦」「蒼穹紅蓮隊」など。　★10：CDに音楽を収録するための規格の1つ。通常の音楽CDはこの方式で収録されている。

独自のパワーアップシステムを導入したSTGの傑作

グラディウス

STG史上に残る傑作「グラディウス」は、その音楽が評価された作品でもあった。アーケード版、FC版の両方がアツイ支持を得た、「矩形波倶楽部」の真骨頂!

イントロで効果音が鳴らないFC版

「グラディウス」というゲーム自体の説明は、本誌の読者にとってもはや不要だろう。カプセルを取ってゲージを合わせ、好きなようにパワーアップできるシステム。火山やモアイ、触手といったバラエティに溢れた画面構成。いくつものオプションを引き連れ、きらめくレーザーを撒き散らした姿はまさに壮観だった。だがやられてしまったら装備はゼロ。そのシステム故に、途中でやられてしまった後、どう装備を復活させるかが、シューター魂を熱くさせたゲーム。しかしそれが上手くいかないSTG初心者にとっては、「一回死んだらもうだめ」という気分が強くなることも確かだ。

さて、このソフトを発売したコナミには、「矩形波倶楽部」というサウンドチームがあり、本作の音楽も担当している。彼らの作る音楽の特徴として、妙にフワーっとした響きの音が挙げられるだろう。これを「グラディウス」で効果的に聴けるのが、レーザー発射音と1面イントロの和音だ。アーケード版ではこのイントロが終わってから敵が出現するため、イントロの間はその音を充分に堪能することができる。

ところがFC版では敵の出現がもっと早い。移植にあたってのアレンジだろうが、これでは落ち着いて聴けないな…と思っていると、なんとイントロの間は効果音が鳴っていないではないか! 敵はイントロ中から出ているのだが、いくら撃っても倒しても効果音はナシ。1面の曲が始まるのと共に効果音が入ってくるのだ。もしこれが、アーケードを意識しての演出だとしたら、なかなか小粋なことをしてくれている。

現在では、アーケード版をゲームセンターでプレイするのはおそらく無理だろう。SSでほぼ完全に移植されたものがあるので、当時の雰囲気を知りたい方はそちらをどうぞ。しかし、アーケードからFCというかなり制約の多い移植にもかかわらず頑張った、「FC版グラディウス」もきっとお気に召すはずだ。



ここの安全地帯を見つけるまでは、結構苦労したよね。

★矩形波倶楽部★

コナミの音に対するコダワリといえば、MSXの「グラディウス2」が挙げられる。コナミ独自の「SCC音源チップ」を搭載し、MSXのお世辞にも優れているとは言えない絵を、音が盛り立てている。FCの「ラグランジュポイント」でも、「VRC7」という音源チップで、FC初のFM音源を実現した。いずれも音源チップはコナミが独自に開発したものというから、その情熱ぶりが窺える。

●ゲーム音楽名作選4

テスタロッサで西海岸風の町を颯爽とドライブ

アウトラン

場所は西海岸風の明るい街、隣りには美人（たぶん）、転がす車はフェラーリ・テスタロッサ！ 究極のアメリカンドリームが満喫できる超豪家版ドライブゲームだ！

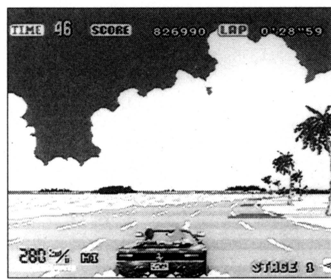
爽快なドライブにはお気に入りの音楽が必須

車でのドライブのお供と言えばマイテープ。自分で選曲したカセットテープをカーステレオで鳴らしながらのドライブは爽快なことこの上ない。そんな気持ちよさをゲームで体験させてくれるのが、ここで紹介する「アウトラン」だ。レースではなくドライブという、ただひたすら走る異色の車モノゲームといえる内容なのだが、流れる景色の美しさも手伝って、車を走らせることが純粋に楽しい。

まず、ゲームを始める前に車のダッシュボードのグラフィックが表示され、カーステレオからBGMを選択する。そして隣に女の子を乗せてゲームスタート。そして、ゴールに向かって車を走らせる…。このように本作は実際のドライブらしい雰囲気を音楽も含めてうまく演出しているといえるだろう。

そして、この「アウトラン」も「ダライアス」同様、大型の筐体ということもあって、様々な音が入り混じるゲームセンターで、音楽がクリアに聞こえた。そのため本作の音楽がしっかり耳に残っている読者も多いハズだ。同社のシューティングゲーム「ファンタジーゾーン」のような、ラテンミュージック（サンバ）のノリを基調にした陽気なメロディーラインは軽快なドライブを約束してくれる。また、ネームエントリー時に流れる、ちょっと哀愁漂うブルーな感じの曲「スプラッシュウェーブ」の心地よさもたまらなかった。たとえクリアできなくても、しばらくシートに座ってじっくり聞きながらクールダウンしたものである。

異論があるかもしれないが、セガのゲーム音楽といえばフュージョンサウンド。複雑なリズム構成ながらもノリのよいドラムやパーカッションのリズム隊。そして、ギターが奏でるリフレインは、セガの身上とも言える操作していて気持ちのイイ一連のアーケードゲームにぴったりだ。また、「ナイツ」のように、ゲームならではの音楽の演出が見事なゲームもある。これからも、ゲームにマッチしたノリのよい音楽を聞かせてほしい。



青い空白い雲。海岸線にヤシの木。隣りにゃ金髪美女とはいい御身分だ。

★S.S.T BAND★

セガの音楽といえば「S.S.T（セガ・サウンド・チーム）」だが、ライブ活動を行うときなどには、これが「S.S.T BAND」となる。かなり古くから積極的にライブを行っていた老舗だ。もう一つセガで有名といえば、光吉猛修さん。「レンタヒーロー」の歌や「デ〜イ〜ト〜ナ〜」で、気持ちよさそうに歌ってくれている。「レンタヒーロー」はSSの「ファイターズメガミックス」で聴ける。

読者発！こだわり100%のゲーム音楽

アンケート葉書の「お気に入りのゲーム音楽を教えてください」という質問に、ほとんどの人が欄いっぱいに答えてくれた。それだけ、ゲーム音楽への思い入れも深いのだろう。ここでは、読者の皆さんの生の声を聞いてみよう。

★何といっても「スーパーマリオ」の最初の音楽。「チャラッラッチャラッチャ」の後に必ず「ウッ！」と合いの手が入ったものだ。

（北海道　子健）

その気持はよーくわかります。なぜなら私もやっていたから（笑）。

★「アニマルランド殺人事件」の『ダブルトリック』と『哀愁のアニマルランド』。ノリは「火曜サスペンス劇場」みたいでとにかくドラマチック！

（茨城県　妖怪出魂）

殺人事件モノに、「火曜サスペンス劇場」ノリは重要ですね。

★基本的にFCの3音のBGMが好き。特にSTG。「ゼビウス」「グラディウス」「ヘクター'87」など。STGは自分で弾を打つときに効果音が出るので、リズムをきざむことができて心地よい。

（東京都　水田英智）

STGでは、自分の撃った弾の音とBGMでタイミングを測るそうですね。そのようなレベルに達したことはついぞありませんが。

★クエストのオウガバトルシリーズ。クオリティも高く、物語、世界観にすべて合っていて、特にタクティクスオウガでは重い物語を重厚にしている。

（北海道　大滝朝香）

二つとも素晴らしく、微妙に違う雰囲気を音楽できっちり表してますよね。「薄笑いジジイ」とか「パルチさん会議中」とか、タイトルもステキ（笑）。

★「ドルアーガの塔」の57、60階のBGM。ゲームも好きでしたが、この曲がなければゲーマーにはならなかったと思います。あまりのメロディの美しさに驚きました。次点は「メタルブラック」の『Born to be free』。

（神奈川県　沼田幸江）

ゲーマーになるきっかけになったゲーム、初めてクリアしたゲーム…。どれも思い出深いだけに心にしっかり残るのかもしれません。

★ゲーム音楽ではないですが、ディスクライターの音楽は頭にしみついてますね。どのおもちゃ屋でも必ず流れてましたから。

（愛知県　日高彰）

私の地元では文房具屋さんにも置いてあったので、今でもその店に行くとディスクライターを思い出します。

★これだけの幅ではとても語りつくせないが、とりあえず「マッピー」。

（兵庫県　G－R）

こんなに狭い欄ですみません～ん。しかし「とりあえずマッピー」というのが渋いですね。

★「ハイドライド3」！　あのどうしようもないクソなシステムに最後までガマンできたプレイヤーのみが味わえる、素晴らしいエンディングテーマ。この瞬間すべてが報われます。最高。

（大阪府　うのらみめ）

「ハイドライド」もよかったですよね。当時何度もプレイしたものです。それにしても、そんなにどうしようもなかったですか…。

★「MOTHER」の、後半の主人公とヒロインのダンスの曲。これほど心が切なくなる音楽を私は知らない。（福島県　小田秀美）

「ムーンライダーズ」の鈴木慶一さんが参加してますね。「MOTHER」はタイトル別では堂々のトップ。人気の高い音楽です。

★「ディーヴァ」のタイトル画面で流れている音楽。昔からいい曲だと思っていたけど、僕の好きな浅倉大介が作曲したと知って感動しました。（神奈川県　izzard）

私にとっては「いつの間にこんな有名人になったんだ…」という感じなんですが（笑）。浅倉さんのファン→「ディーヴァ」という人も多いんですね。

★たくさんあるなあ。「ドラクエ」は言うまでもないですね。芸術です。人類の財産ですよね。あと、本誌にもよく出てくる「ソウルブレイダー」。タケカワユキヒデさん作曲で世界観に良く合ってると思います。（東京都　ドラドラ）

元「ゴダイゴ」のタケカワさん。こうしてみると有名なミュージシャンが参加された作品って多いですね。

★ゲーム音楽はあくまでオプショナルなものだと思ってますから、深い思い入れはないです。最近のはゲームより目立っててうるさいだけのが多い。（福岡県　かっきー）

なるほど、そういうご意見もありますね。音数が増えただけにうるさく感じるのかも。でも、中にはいいものもありますから、ぜひ聴いてみてくださいね。

★「ゲイングランド」のエンディング。初めて全面クリアしたとき、緊張で手の震えが止まらなかった。本当にクリアした感動が味わえる曲です。ぜひクリアして！（東京都　北村満）

思いっきり緊張しちゃうゲームってありますね。失敗のできないラストステージとかは特に。その精神状態があるからこそ、感動もひとしおになるんでしょうか。

★「サンダーフォースⅣ」。バリバリのロックサウンドがカッコイイ。ハードを研究し尽くしたと思われる音色にとても驚く。今聴いても素晴らしいし、MD、いや家庭用ナンバー1のSTGだと思う。（茨城県　ねこめこぞう）

ほとんどの票が「Ⅳ」に集まった「サンダーフォース」。確かに家庭用ナンバー1と言い切るだけの魅力はあるかもしれませんね。

★「ラグランジュポイント」の中ボスの音楽。曲自体もいいのに、タムが死んだ後という、グッドなタイミングで流れてくるから。（埼玉県　片桐剛）

演出という意味では、曲の流れるタイミングも非常に重要。いいシーンが演出によってさらに良くなりますからね。

★「アウトラン」の4曲。すごいでしょう。何て言ってもね、ゲームサウンドの原点です。CD持ってます。楽譜持ってます。パソコンに打ち込みました。ピアノで弾けます。全部本当。（埼玉県　小笠原実）

私も散々やりました、そういうこと（笑）。セガだと「スペースハリアー」を弾いてましたね。

★昔のコナミの曲すべて！　特にMSXの「グラディウス2」、アーケードの「沙羅曼蛇」、FCのドラキュラ系、良すぎです。パソゲーファンは「ファルコム！」と言いますけど、アーケード寄りの人間はやはりコナミでしょう。（東京都　アムカケムドミラ）

世代とか機種とかによって、思い入れの深いものは違うんでしょうね。アーケードだと、「ナムコ」とか「セガ」という方もいるのでは？

★「ロマサガ1」。吟遊詩人に話しかけると色々楽しめた。特にサルーイン戦のBGMが重厚でお気に入り。（東京都　ワライカワセミ）

人気の「ロマサガ1」は、なぜかほとんどの人が『決戦！　サルーイン』を推薦。ここまで1曲に人気が集中したソフトはほかにありませんでした。

★「グレイランサー」。メサイアのSTGで、内容やグラフィックの良さもさることながら、BGMが最高です。何か物悲しいメロディアスなBGMは、「ダライアス」と共通するものがあるんじゃないかな。（愛知県　だっフンダ！）

気分のノリ具合が重要なSTG、多くの敵を倒しながら悲しげな音楽が流れるというのも、なかなか浸れる演出だと思います。

あの素晴らしい音楽をもう一度

読者へのアンケート結果を見ると、「お気に入りのゲーム音楽」は、たとえ10年経ってもずっと心に棲み続けていることがわかった。そこに、音楽の持つある種の「魔力」を感じずにはいられない。なぜ、技術的に劣っていたはずの昔のゲーム音楽に人気が集まるのだろうか？

本誌をこよなく愛してくださる皆さんなのだから、あたりまえなのかもしれない。けれど、「あなたの心に残るゲーム音楽を教えてください」というアンケート葉書での質問に、FCのソフトが次々に挙げられるのは一体どういうことだろうか。ゲーム機に関する技術は、FCなどの発売当時からでは想像もつかないような進歩をとげ、音質も向上し豊かになった。今ではもう、普通の音楽CDと、何ら変わりのない質のものさえ聴くことができる。使用できる音の数も質も、はるかに良くなっている今のゲーム音楽の方が、端的に「いい音楽」ということもできるだろう。それなのに、本誌読者からの意見ではたくさんの「かなり音がショボかったころのゲーム音楽」が挙げられている。これはどうしてなのだろうか。

例えばFCは、PSGという「いかにも電子音」な音源を、たった3音使えるだけだった。しかも、効果音の分を考えれば実質2音しかないといっていい。こういった悪条件を乗り越え、なんとかしていい音、いい音楽を鳴らそうと努力していた時代だった。単純かつ簡素だったゆえに、その中での努力の結果がユーザーにもはっきりとわかったのかもしれない。それは、市場から消えかかっているFM音源や、昔のアーケードゲームにも同じことが言える。ハードの特徴を極限まで活かした、その高みを目指す志に、ユーザーは心打たれるのだろうか。

もう一つの理由に、なぜか音楽はその当時の思い出と結びつくことが多い、ということがあると思う。歌で言えば流行歌というのがある。おそらくこれと同じ事だと思うのだが、初めてプレイしたゲーム、初めてクリアしたゲーム、という理由が多かったのも目を引いた。確かにそのゲームの音楽を聴くだけで、当時の気持や景色や匂いなどの、ある「時代」の風景が満ちてくることがある。例えば「DQⅢ」を聴くと、中学卒業前の約1ヵ月を、別々の進路を選んだ友だちの家でプレイしたことを思い出すし、「ロマサガ2」を耳にすれば、数年ぶりに戻ってきたゲームの世界が、あまりにも進歩していたことに驚いた記憶が甦る。このような思い出と結びつくからか、アンケートでは予想以上のタイトル数が挙げられたのだろう。だが今回は、より多くの人にその当時の「思い出」を甦らせてもらえれば…というコンセプトにしたため、いわばゲーム音楽の代表格の紹介になってしまった。そのため、少し不満に思われる方もいるだろう。読者の皆様からの反響によっては、第2弾としてもっと多彩な顔触れの「ゲーム音楽特集」が組めるかもしれない。これからも、お気に入りのゲーム音楽があったら、編集部までぜひ情報を寄せてほしい。

ステラアサルト

土田康司氏

3Dシューティングを一ジャンルとして確立するというのが夢です。

32X至高の存在の3Dシューティング。その開発裏話をうかがった。

本当はサターンで出る予定だったが…

編集部（以下、編）：ゲーム業界に入られたきっかけを、教えてください。

土田（以下、土）：電波新聞社にアルバイトで入ったんですけど、最初のうちは雑誌の挿し絵とかを書いていたんです。そのうちゲーム開発部門でデバッグをやるようになって、いつの間にかゲームの制作にも携わるようになったんです。その後X68Kの『アフターバーナー』などを手掛けて、『ファンタジーゾーン』を最後に電波新聞社を辞め、ビクターでX68Kの『スターウォーズ』を作りました。

編：その後にどのような作品を手がけられましたか？

土：『スターウォーズ』が幸いにも売れたので、98に移植しました。そして、セガで『ステラアサルト』、その後はサターンの某超有名格闘ゲームの移植なんかも手がけました。最新作がサターンの『ステラアサルトSS』です。

編：『ステラアサルト』企画当初のお話を聞かせてください。

土：電波新聞社にいたころに仲のよかったプログラマー――『アフターバーナー』を移植した人ですが――と、『スターウォーズ』のプログラマーである桑原君と、僕の三人でセガにお世話になることになったんです。セガのほうから「詳しいことが決まったら連絡するので体を空けておいてくれ」といわれたんですが、半年たっても連絡がない。こちらから連絡してみたら担当者が辞めていたという（笑）。食い扶持のこともあるんで頼み込んだら「君はフリーでやるタイプだから、場所と機材は貸してあげるから好きにやっていいよ」と言われて、作り始めたのが『ステラアサルト』なんです。

してくれ、って。

　当初はサターンで制作する予定で、企画書もサターンを前提として書いていました。タイトルも最初は『ステラアサルト』じゃなかったんです。単身で敵軍に乗り込んでいって、親玉を倒すじゃないですか。「これはどう考えても極道の鉄砲玉だ（笑）」と思って。鉄砲玉って「バレット」なんですよね、だから『バレットファイター』にしたんです。で、企画書を提出したんですが、「サターンが出るといってもMDを見捨てるわけにはいかない。で、32Xというハードを出すんだが、サターンのソフトは作ってくれてもこっちのを作ってくれるメーカーがなかなかない。そこで、君たちの企画は32Xでやってほしい」と言われて、32Xへとシフトして制作した

MDを見捨てられないから、32Xで出

訳なんです。今にして思えば、32X版という前身があったからこそ『ステラアサルトSS』という形でリメイクが行えた、と思うので、デメリットは感じてないですけどね。ただ、売れなかったのは悲しかったですけど。

編：売れなかったんですか？

土：売れなかったですよ。サターンで出ていればもう少し売れたかもしれませんけどね。でも僕なんかは少人数で作るタイプなんで、最初からサターンでやっていたらてこずっていたでしょうね。実は『ステラアサルト』のスタッフは四人しかいなかったんです。メカニックデザインなどは外注スタッフに頼んでいましたけどね。セガから手伝いに来ていたスタッフに、マーカーの表示やコンソールのメーター部分と、ポリゴンの一割くらいを作ってもらったほかは、後は僕とプログラマの桑原君だけですから。本当に少人数での仕事でした。

編：いわば個人作品ですね。

土：四人て言いましたけど、ぶっちゃけた話、二人で作ったといってもおかしくないくらいですよ。32X部分、ポリゴンに関するプログラムは全部桑原君がやって、登場するポリゴンのモデリングは九割くらい僕がやってますから。モデリングは好きな作業なんですけど、この時ちょっと嫌いになりましたね（笑）。とにかく凄い量で、1000以上もモデリングしましたから。

ストレスを感じさせないこと

編：コアな層に人気があるようですが、実際のターゲットとしてはどのあたりの層を？

土：細かいことは考えていなかったです。好きなものを作ってしまえという感じで。市場のこととかユーザーのこととかあまり考えないで（笑）。自分がやってストレスがたまらないものを作ろうと。

編：結果的に、それがコアな層に受けたわけですよね。

土：プレイヤーのことを考えるときに最優先するのが、ストレスがたまらないようにしよう、ということなんです。操作していてイライラするようなものではマズイなと。3Dゲームだったらスムーズに動かさなければ、であるとか。その点についてだけは注意していましたね。ただ、レーダー表示については、わかりにくいっていう人もいまして…。でも、わかる人だけやってくれればいいやって（笑）。今にして思えば、とんでもない考え方だったな、と思いますけど。

編：対戦艦が楽しいですね。

土：それがコンセプトでもありました。従来の3Dシューティングゲームには、自機の何倍もある戦艦が登場しないなぁと思っていて、なんでやらないんだろうっていうのがありまして。自分でやってみてわかりましたけどね。死ぬほど大変だからだなと（笑）。倒すときにも、爆発一回で死んでしまうのが納得いかなかったんで、徐々に壊れていくようにしようと。

編：ポリゴンの表示が、ノンテクスチャーである点が人気のようですが？

土：僕も桑原君も「遅くなるくらいなら画質を落とそう」というタイプなんです。テクスチャーも遅くなるから貼らない。X68Kの『スターウォーズ』のときも、遅くなるくらいなら割り切ってワイヤーフレームにしてしまえ、という感じでしたし。素ポリゴンだろうがワイヤーフレームだろうが、ゲームの面白さには関係ないはずなんですけどね…。

編：技術的にはギリギリまで追及されてるんですか？



土田康司：ゲーム・CGデザイナー。当初はアニメ業界を目指すも、ゲーム業界に転身。代表作「ステラアサルト」などの他にも、多数の移植作品を手がける。2月下旬に最新作「ステラアサルトSS」が発売される。

土：してると思いますよ。本当にギリギリまでやってると思います。「俺たちよりポリゴン出せるもんなら出してみやがれ」とか思ってましたから（笑）。メーカーから提供されるライブラリ（＊）なども一切使用してないんです。利用すれば作品が早くできるメリットはあるんですが、用意されていること以外はできなかったりするんです。ライブラリの根本的な部分に不満があった場合に直すことができないんで。それが嫌なんで使わないんですよ。桑原君が「できる人」だから、こんな我が侭が許されるんですけどね。

編：ライブラリではできなかった処理は、具体的にはどの部分なんでしょうか？

土：ポリゴンの表示には色々なアルゴリズムがあるんですが、一般的にはZソートアルゴリズムというのを使うんですね。ただ、それだとポリゴンがチラつきやすいんです。『バーチャファイター』の関節部分などが顕著ですが、ポリゴンの表示の優先順位の判定の関係で、処理的には正しいことをやっていてもプレイヤーの目にはおかしく映ることがあるんです。で、僕たちはそのZソートアルゴリズムを使ってないんです。

ライブラリを使用しないのには処理速度を追及するという理由もあります。速ければ速いほど余裕ができて、そこに色々な要素を入れることができますから。フラットシェーディングの場合、裏側は暗くなる、光が当たっているほうは明るくなるっていう処理があるんです。これ自体は難しいことではないんですが、やると遅くなるんですね。それを解消するために姑息な手段を使っていて…（笑）。明るさをポリゴン一枚ごとに計算しているんじゃないんです。簡単に説明すると、色一色に対して影になるまでの色があらかじめ用意されている。それで決まった明るさに対応した色を、タイルみたいに拾ってくるんですね。光源に色が持たせられないという欠点はあるんですが、まともに計算するよりは断然速いですから。



自由度の高さゆえに…

編：疑似的な3Dゲームはたくさんありましたが、『ステラアサルト』の自由度の高さには感動しました。



飛ぶことへの憧れが、ものすごく強いんです。

土：一般市場的には自由度の高さが壁だったようでもあるんですよね（笑）。今のプレイヤーは、ある程度レールを敷いてあげないとプレイしてくれないんですよ。自分で遊び方を模索するプレイヤーが少なくなったんで。上方投影型のレーダーも、「わかりにくい」という声が来ましたね。

編：そうなんですか。多少やり込んでみれば全く問題ないと思うんですけど…。

土：あのレーダー―スターラスター型といってるんですけど―だと、いくら説明しても一生解らないっていう人もいるんですよ。今のユーザーは買ったゲームをしゃぶり尽くそうっていうことをしませんから。ホントはユーザーにこんなこと言ってはいけないんですけど、「甘ったれとるな」と（笑）。クソゲーをやれとは言いませんけど、どんなゲームでももう少し遊び込んでほしいですね。

編：『スターラスター』には、やはり影響を受けられたのでしょうか？

土：そうとう受けてると思いますよ。高校の頃は一日一回は宇宙を救わないと気が済みませんでした（笑）。マーシャルオブフォース・パラゴンの称号も取れましたよ（笑）。あとは、「花博」の時の『ギャラクシアン3』、『スターブレード』などですかね。

＊…関数。かなり乱暴に言うと、ゲームで頻繁に行われる処理や機能を、1つずつパーツにしたようなもの。基本的にハード会社が用意した物を使ってゲームを作るのが普通。

編：ＳＦはお好きですか？
土：大好きですね。僕がこういった３Ｄゲームを作っている根底の理由は飛翔願望、飛ぶことへの憧れなんですね。
編：そういったことも『ステラアサルト』のようなゲームを作る上での原動力になっているんですね。
土：それはあると思います。それと、子供の頃に見た映画『スターウォーズ』の影響が重なって、「宇宙を飛びたい」という気持ちが大きくなったんだと思います。
編：お話をうかがっていると、土田さんの作家性がにじみ出ていると思うんですが。
土：別段、自分のやっていることが作家性が強いとは思わないんです。当たり前のことをやっているだけだと思うんで。他の国内産の自由飛行型３Ｄゲームには失礼ですけど、「なんで当たり前のことができないのかな」と思うこともあるんですけどね（笑）。もっとちゃんとやってよ、と思ってしまうんですよね、やれるんだから。
編：なぜＰＳやサターンで『ステラアサルト』みたいなのが作れないのかずっと嘆いていました。
土：それは僕も思ってました。こういったタイプのまともな３Ｄゲームってまだまだ少ないですよね。やっぱり売れないからですかね（笑）。わかりにくいゲームなので、ライトユーザーがついてきてくれない。大多数の購入層であるライトユーザーがプレイしてくれなくて、しかも作るのが大変で技術が必要。それでメーカーさんも尻込みしちゃうんじゃないですかね。やりがいのあるジャンルだと思うんですが。これを一ジャンルとして確立するというのが夢でもあります。
編：最後に、サターン版の『ステラアサルトＳＳ』について読者に一言お願いします。
土：コアなファンに向けてなんですが（笑）、サターン版の『ステラアサルトＳＳ』はコアじゃないので勘弁してくださいね（笑）。32Ｘ版が好きなほど、サターン版は駄目だろうなというのはあるんですが、32Ｘ版の根底に流れていたものは失われていないと思うんで…。ポピュラリティを念頭に置いた作りなんで、コアじゃない人にもプレイして欲しいですね。
編：ありがとうございました。

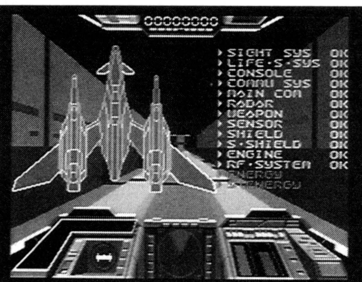


巨大な戦艦との戦いがアツかった、32Ｘ版「ステラアサルト」。

ステラアサルトとは

ゲーム機の世代交代期に華々しく登場し、ヒッソリと消えていった悲劇のメガドライブ用拡張ユニット「スーパー32Ｘ」専用ソフト。モニタの向こうに広がる深遠なる宇宙空間、それを存分に感じることのできる圧倒的な自由度の高さで、こだわり派のプレイヤーたちから熱狂的な支持を得た。本誌３号の「スーパー32Ｘ特集」でも触れているが、巨大な戦艦との戦いや、攻撃によって少しずつ剥がれていくポリゴンなどが非常によくできていた。

サターン版の「ステラアサルトＳＳ」は２月下旬に発売予定。32Ｘ版で一部に評判がよくなかったレーダーは、前作よりわかりやすく改良されている。ミサイルが着弾したときの点光源処理や、「超時空要塞マクロス」ばりに曲がるミサイルの軌跡、ムービーなどでの凝ったＳＦ設定など、並大抵でない技術とコダワリが見える作品。トレースモードも健在だ。



出撃前のステータスチェックなどにも、こだわりが感じられた。

音楽も秀逸なタイトーの傑作STG!

懐ゲーキャラ図鑑

VOL.4

スーパーダライアス

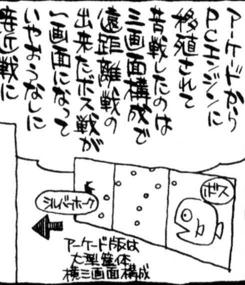
プロコとティアット他、巨大機械型海鮮魚さんたち

描いてるん 天辰睦紀!





























天辰睦紀(あまたつ・むつき):東京生まれ、神奈川育ち。m.c・A・Tファンクラブ会員。ゲーム関連誌やアンソロジーなどに漫画やイラストを描いている。「ソウルハッカーズ」プレイ中の為か、人間よりも悪魔相手の会話が多い毎日なので、コーナーの感想等をいただけるとうれしいです。



●●●●●●● 中古ゲーム検証企画スペシャル ●●●●●●●

攻略本&音楽CD わくわくリスト

今回の中古ゲーム検証企画では、攻略本とゲーム音楽CDのリストを一挙掲載だ！　…といっても、膨大なそれらのすべてを掲載すると、本誌1冊分では足りないかもしれないので、今回はそれぞれ1社ずつを取り上げた。書店の一角をドーンと占める黄色い背表紙の攻略本が目印の双葉社と、ゲーム音楽CD化の老舗であるサイトロン。どちらも長年の実績がある、本誌の読者にとっては神サマのような会社だろう。これらのデータを有効に使って、中古ゲームライフを充実させてみては？

1 このゲームに攻略本はあるのか!? 双葉社ゲーム攻略本編

・このデータは本誌編集部で独自に調査したものです。
・データは機種別に並んでいます。また、同一機種のものは古い順に並んでいます。

※…現在品切れ中　K…コナミ発行／双葉社発売
注：注文は必ず最寄りの書店を通じるようにお願いします。また、品切れ中の物は、古本屋さんなどを地道に探しましょう。

2 このゲームに音楽CDは出てるのか!? サイトロンゲーム音楽CD編

・このデータはサイトロン＆アート株式会社の協力によるものです。
・データは古い順に並んでいます。

品番…各ＣＤの品番。　メーカー（もしくはアーティスト）…もとになったゲームを発売しているメーカー、もしくは楽曲のアーティスト名。
注：古いものに関しては、おそらく品切れと思われますが、各ＣＤ店や問屋などに在庫が残っていることもあるので、「確実に品切れ」とは言い切れません。欲しいＣＤがあったら、まずＣＤ店に問い合わせてください。

ご注意

このデータをもとにした問い合わせ、注文等は必ず書店・ＣＤ店を通してください。万が一、両社に直接問い合わせなどをしてご迷惑をおかけすることがあった場合、今後、同様のデータを調査することが非常に困難になることが予想されます。読者のみなさんのご協力をお願いいたします。

双葉社ゲーム攻略本編

	※カルノフ	340
	※プロ野球ファミリースタジアム'87	350
88年	※トキメキハイスクール	340
	※銀河の三人	369
	※アイスホッケー	340
	※独眼竜政宗	340
	※ファミコングランプリⅡ 3Dホットラリー	340
	※ナムコクラシック	340
	※妖怪道中記	350
	※じゃりン子チエ ばくだん娘の幸せさがし	350
	※ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者	340
	※カイの冒険 ザ・クエストオブカイ	408
	※三国志 中原の覇者	388
	※ファミコンウォーズ	340
	※燃えろ!! プロ野球'88決定版	340
	※えりかとさとるの夢冒険	330
	※源平討魔伝	369
	※貝獣物語	398
	※スーパーマリオブラザーズ3上級編	480
	※キング・オブ・キングス	380
	※プロ野球ファミリースタジアム'88	398
89年	※プロ野球？殺人事件	350
	※スーパーマリオブラザーズ3完璧編	505
	※ハイドライドⅢ	369
	※じゃじゃ丸忍法帳	408
	※ドラゴンスピリット ファミコン版	359
	※ドラゴンバスターⅡ	398
	※天地を喰らう	408
	※ラサール石井のチャイルズクエスト	359
	※ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ前編	359
	※クインティ	485
	※新・燃えろ!! プロ野球	359
	※ケルナグール	408
	※ダビスタ'89 開幕版	408
	※ウイロー	398
	※MOTHER マザー	369
	※ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ前後編完璧版	408
	※MOTHER マザー完全版	388
	※マルサの女	359
	※ファミスタ'90	437
	※ヘラクレスの栄光Ⅱ タイタンの滅亡	417
	※遊遊記	408
90年	※スウィートホーム	398
	※裏版ゼルダの伝説	388
	※サンサーラ・ナーガ	408

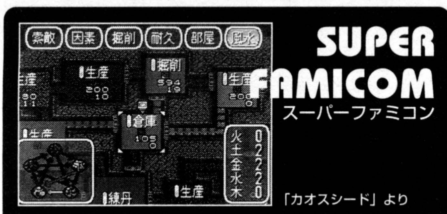
価格はすべて税別です。（単位：円）



FAMILY COMPUTER
ファミリーコンピュータ

「デジタルデビル物語 女神転生Ⅱ」より

	タイトル	本体価格
86年	※ゼルダの伝説	408
	※ディグダグ	320
	※謎の村雨城	398
	※グラディウス	350
	※スーパーチャイニーズ	320
	※スーパーマリオブラザーズ2	398
	※ワルキューレの冒険	340
	※バベルの塔	398
	※スカイキッド	340
	※裏バベルの塔	390
	※メトロイド	388
	※スーパーゼビウス ガンプの謎	380
	※ファミコンバグランド	350
	※マッピーランド	380
	※ミシシッピー殺人事件	330
	※ナイトロアー	350
	※プロ野球ファミリースタジアム	360
	※メトロクロス	380
	※闘いの挽歌	340
87年	※ドラゴンバスター	430
	※パルテナの鏡	359
	※リンクの冒険	350
	※ゴルフトーナメントJAPANコース	330
	※熱血硬派くにおくん	340
	※魔界島	350
	※さんまの名探偵	340
	※ファミリージョッキー	340
	※ファミリーボクシング	330
	※所さんのまもるもせめるも	350
	※ゴルフトーナメントUSコース	360
	※燃えろ!! プロ野球	320
	※未来神話ジャーヴァス	340
	※夢工場ドキドキパニック	350
	※デジタル・デビル物語 女神転生	408
	※ルパン三世 パンドラの遺産	359
	※新・鬼ヶ島	340
	※ファザナドゥ	350
	※ファミリーテニス	340



SUPER FAMICOM
スーパーファミコン

「カオスシード」より

年	タイトル	本体価格
91年	ポピュラス	466
	スーパーマリオワールド	850
	シムシティ	500
	がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻	690
	スーパーワギャンランド	796
92年	※ダンジョンマスター	602
	※シムアース	534
	ゼルダの伝説 神々のトライフォース	900
	※ドラゴンスレイヤー英雄伝説	777
	スーパーファミスタ	563
	※ウルティマⅥ 偽りの予言者	680
	ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙	777
	※サンドラの大冒険	777
	※初代熱血硬派くにおくん	534
	大戦略エキスパート	777
	スーパーマリオカート	640
	真・女神転生	870
	※レナス古代機械の記憶	777
	ウィザードリィⅤ	640
93年	※スーパー大相撲熱戦大一番	583
	※スーパースターウォーズ	602
	ポピュラスⅡ	583
	スーパーファミスタ2	631
	伝説のオウガバトル	790
	アルバートオデッセイ	777
	メタルマックス2	777
	※ジャングルウォーズ2古代魔法アティモスの謎	777
	スターフォックス	680
	※スーパーワギャンランド2	777
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	777
	シルヴァ・サーガⅡ	777
	※スーパーフォーメーションサッカー2	728
	※Jリーグサッカー・プライムゴール	631
	“嵐を呼ぶ園児”クレヨンしんちゃん	631
	ソードワールドSFC	922
	※樹帝戦記	777
	スーパーマリオコレクション	1,000
	ストリートファイターⅡターボ	777
	マリオとワリオ	777
	アレサ	870
	すーぱーぷよぷよ	612
	ロックマンX	700
	※魔神英雄伝 ワタル外伝	398
	デジタル・デビル物語 女神転生Ⅱ	631
	デジタル・デビル物語 女神転生Ⅰ完璧版	437
	※ウィザードリィⅢ	417
	※イースⅡ	408
	ファイアーエムブレム	447
	※じゃじゃ丸撃魔伝	417
	※バトルフリート	417
	※ドクターマリオ	388
	※忍者らホイ！	476
	※ファミスタ'91	476
91年	※じゅうべえくえすと	631
	※虹のシルクロード	447
	※AD＆Dヒーロー・オブ・ランス	456
	※天地を喰らうⅡ 諸葛孔明伝	757
	※メタルマックス	660
	※ファミリーサーキット'91	476
	※A列車でいこう	476
	※イースⅢ ワンダラーズフロムイース	476
	※ロードランナー	476
	※スターウォーズ	476
	※ファミスタ'92	515
92年	※ヨッシーのたまご	466
	※がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝	777
	ファイアーエムブレム外伝	612
	※三国志Ⅱ 覇王の大陸	631
	※エスパードリーム2	485
	※シルヴァ・サーガ	553
	※スーパーマリオUSA	631
	※ヨッシーのクッキー	485
	※ワギャンランド3	534
	※ファミスタ'93	583
93・94年	※スターウォーズ帝国の逆襲	538
	※星のカービィ 夢の泉の物語	777
	※ジョイメカファイト	777
	※クレヨンしんちゃんオラとポイポイ	583
	※ロックマン6	680
	※ファミスタ'94	660
	※桃太郎伝説外伝	709
	(94年) ゼルダの伝説1	728

スーパーファミスタ4	728
クラシックロードⅡ	874
※ファーランドストーリー	728
エストポリス伝記Ⅱ	1,000
第4次スーパーロボット大戦	850
がんばれゴエモン3	840
魔神転生Ⅱ	950
※スーパーフォーメーションサッカー'95デラセリエA	777
ロックマン7	790
スーパーボンバーマンぱにっくボンバーW	583
旧約女神転生	960
ダービースタリオン血統辞典	1,100
すーぱーなぞぷよ ルルーのルー	740
ラプラスの魔	728
ダービースタリオンⅢ完璧データカタログ	880
デアラングリッサー	850
グランヒストリア	777
Jリーグプライムゴール3	728
※スーパーファイヤープロレスリング クィーンズスペシャル	825
学校であった恐い話	971
※ヴェルヌワールド	893
ヨッシーアイランド	890
※バウンティ・ソード	825
スヌーピーコンサート プレイヤーズブック	874
ウィザードリィⅥ 禁断の魔筆	890
※超兄貴 爆烈乱闘篇	680
メタルマックスリターンズ	880
※神聖紀オデッセリアⅡ	874
※天地を喰らう	680
実況ワールドサッカー2ファイティングイレブン	840
ロックマンX3	840

96年

パネルでポン	728
テーマパーク	800
スーパーファイヤープロレスリングX	1,243
すーぱーぷよぷよ通	700
スーパードンキーコング2	830
幕末降臨伝ONI	825
スーパーファミスタ5	728
がんばれゴエモン きらきら道中	825
ステイブルスター完全ガイドブック	1,200
魔装機神スーパーロボット大戦外伝	840
晦～つきこもり～	971
実況パワフルプロ野球3	740
それ行けエビス丸	777
カオスシード	874
クロックタワー	825
ごきんじょ冒険隊	971
星のカービィスーパーデラックス	890
アラビアンナイト	825
トラバース	825
ベストショットプロゴルフ	1,214
ファイアーエムブレム聖戦の系譜	940

※決戦！ ドカポン王国Ⅳ	790

94年

※ロックンロールレーシング	660
モンスターメーカー3	777
※スーパーファイヤープロレスリング3	777
がんばれゴエモン2	777
※ドラッキーの草やきう	777
魔神転生	950
※カブキロックス	777
ファイアーエムブレム～紋章の謎	840
ダービースタリオンⅡ	960
スーパーファミスタ3	660
※勝つために遊ぶ!! 実戦パチスロ	922
※ロックマンズサッカー	612
※実況パワフルプロ野球	777
真・女神転生Ⅱ	1,000
スーパーロボット大戦EX	800
スーパーメトロイド	750
※アイ・オブ・ザ・ビホルダー	777
クレヨンしんちゃん2	660
※スーパーフォーメーションサッカー'94	680
スーパーストリートファイターⅡ	825
※ドラッキーのAりーぐさっかー	728
サンサーラ・ナーガ2	960
ソードワールドSFC2	922
※Jリーグサッカープライムゴール2	680
※ワイルドトラックス	680
※餓狼伝説スペシャル	825
鬼神降臨伝ONI	777
※ハロー！ パックマン	680
※サムライスピリッツ	825
シヴィライゼーション	854
マザー2 ギーグの逆襲	950
※デモンズブレイゾン 魔界の紋章	728
ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物	922
※実況ワールドサッカーPERFECT ELEVEN	777
※制服伝説プリティファイター	680
アレサⅡ アリエルの不思議な旅	840
ダービースタリオンⅡ 完璧データカタログ	777
ウルティマⅦ ザ・ブラックゲート	728
ロックマンX2	800
ブレス・オブ・ファイアⅡ	800

95年

スーパー桃太郎電鉄Ⅲ	680
ドカポン王国3・2・1 嵐を呼ぶ友情	777
パックインタイム	728
ワギャンパラダイス	777
アルバートオデッセイ2 邪神の胎動	777
※サンスポフィッシング渓流王	922
※パワー・オブ・ザ・ハイアード	728
高橋名人の大冒険島Ⅱ	680
大貝獣物語	900
スーパードンキーコング	830

97年	ドンキーコングランド	951
	ポケットモンスター青	900
	カービィのきらきらきっず	680
	ゲームボーイギャラリー	680
	ポケットモンスター赤緑青	900
	Kがんばれゴエモン黒船党の謎	1,000
	K悪魔城ドラキュラ漆黒たる前奏曲	1,000

GAME GEAR ゲームギア



タイトル	本体価格
※シャイニングフォース外伝Ⅰ・Ⅱ	777
※シャイニングフォース外伝FINALCONFLICT	777

MEGA DRIVE メガドライブ


「ファンタシースターⅡ」より

タイトル	本体価格
ファンタシースターⅡ	359
※シャイニング・フォース神々の遺産	709
※ランドストーカー～星帝の財宝～	854
※ソニックザヘッジホッグ1＆2	854
※シャイニング・フォースⅡ	825
※バーチャレーシング	621
※タントアール	612
ラングリッサーⅡ	806
※ロックマンメガワールド	874
※ぷよぷよ通	680

NEO GEO ネオジオ


「K.O.F.'94」より

タイトル	本体価格
※餓狼伝説2	1,165
※侍魂サムライスピリッツ	1,748
※餓狼伝説スペシャル	1,748

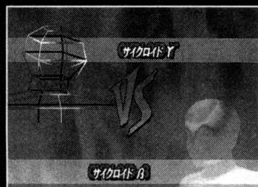
すーぱーなぞぷよ通	874
エナジーブレイカー	1,068
大戦略エキスパートWWⅡ	1,000
K実況パワープロレスリング96	1,214
ストリートファイターZERO2必勝攻略法	922
マーヴェラス	825
スーパードンキーコング3	951
K実況パワフルプロ野球3 97春	1,000
糸井重里のバス釣りNo.1	1,100

GAME BOY ゲームボーイ


「カエルの為に鐘は鳴る」より

	タイトル	本体価格
90・91年	(90年）※ファミスタ	466
	ジャングルウォーズ	485
	ゲームボーイウォーズ	534
	フリートコマンダーVS	466
	※ウィザードリィ外伝Ⅰ	553
	※ウルティマ失われたルーン	437
	ヘラクレスの栄光	583
92年	メトロイドⅡ	466
	カエルの為に鐘は鳴る	534
	※ウィザードリィ外伝Ⅱ	631
	スーパーマリオランド2 6つの金貨	777
	女神転生外伝ラストバイブル	631
93年	※ゴッドメディスン	757
	ゼルダの伝説夢を見る島	728
	※ウィザードリィ外伝Ⅲ	660
	クレヨンしんちゃん2	583
	女神転生外伝ラストバイブルⅡ	840
94年	スーパーマリオランド3ワリオランド	825
	天地を喰らう	728
	ドンキーコング	777
	ロックマンワールド5	680
95・96年	※桃太郎電劇2	825
	ONI.Ⅴ	777
	アナザバイブル	777
	マリオのピクロス	680
	星のカービィ2	790
	第2次スーパーロボット対戦G	840
	スーパードンキーコングGB	825
	(96年）モグラーニャ	922

PLAY STATION
プレイステーション



「ストリートファイターEX plusα」より

	タイトル	本体価格
95年	リッジレーサー	728
	A．Ⅳ EVOLUTION A列車で行こう4	1,000
	鉄拳	1,165
	ジャンピングフラッシュ！	728
	アークザラッド	1,000
	エースコンバット	825
	ザ・ワールド・オブ・フィロソマ	1,942
	アクアノートの休日	840
	ウィザードリィⅦ	1,000
	JリーグサッカープライムゴールEX	825
	ハイパーフォーメーションサッカー	874
	藤丸地獄変	1,250
	ビヨンドザビヨンド	1,200
96年	卒業Ⅱ	874
	テーマパーク	940
	リッジレーサーレボリューション	890
	戦闘国家	874
	土器王紀完全ガイドブック	922
	ハーミィホッパーヘッド	1,165
	第4次スーパーロボット大戦S	1,400
	チャンピオンレスラー	922
	TIZ完全ガイドブック	971
	昇龍三国演義	1,200
	鉄拳2	1,000
	メルティランサー銀河少女警察2086	850
	ファイヤープロレスリング'96アイアンスラム	922
	シヴィライゼーション世界七大文明	890
	オーバーブラッド	890
	トワイライトシンドローム	940
	鉄拳2完全版	2,000
	にゃんとワンダフル	840
	メガチュード2096	922
	サイキックフォース	1,068
	THE DEEP一失われた深海一	840
	Kヴァンダルハーツ	971
	拳聖	874
	童夢の野望	1,200
	スターグラディエーター	971
	KJリーグ実況ウィニングイレブン97	880
	アローン・イン・ザ・ダーク2	930
	ありすインサイバーランド	825
	ぷよぷよ通 決定版	880

3DO



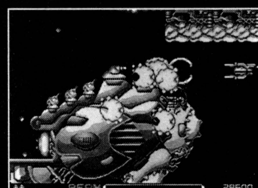
タイトル	本体価格
スーパーストリートファイターⅡX	951

ARCADE
アーケード


「セガラリーチャンピオンシップ」より

タイトル	本体価格
※ヴァンパイア	1,748
※セガラリー・チャンピオンシップ	1,942
セガツーリングカーチャンピオンシップ	2,000
鉄拳3コマンドブック	700
KおしえてYOURHEARTポケットガイド	700

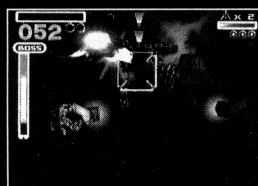
PC ENGINE
PCエンジン


「R-TYPEⅠ」より

タイトル	本体価格
※PCエンジン	466
※邪聖剣ネクロマンサー	388
※R-TYPEⅠ・Ⅱ	350
※ガイアの紋章	340
※ドラゴンスピリット	380
※ニュートピア	398
※PC原人	398
※源平討魔伝PC版	398
※ベラボーマン	466
※桃太郎伝説ターボ	427
※ワルキューレの伝説	466
※桃太郎活劇	437
※桃太郎伝説Ⅱ	476
※ドルアーガの塔	699
※ストリートファイターⅡダッシュ	951

	タイトル	本体価格
	Kポリスノーツ	1,068
	ウィザードリィⅥ & Ⅶ	1,250
	ラングリッサーⅢ	1,200
	メルティランサー	874
97年	ファイヤープロレスリングS	1,165
	デイトナUSA サーキットエディション	922
	ロックマン8	1,000
	テラファンタスティカ	900
	Jリーグビクトリーゴール 97	1,000
	大戦略STRONG STYLE	1,100
	黒の断章ビジュアルガイドブック	1,000
	ラングリッサー 4	1,400

N64
ニンテンドー64



「スターフォックス64」より

タイトル	本体価格
スーパーマリオ64	1,200
パイロットウィングス	874
ウェーブレース64	922
K実況Jリーグパーフェクトストライカー	790
マリオカート64	880
K実況パワフルプロ野球 4	1,000
ブラストドーザー	1,000
スターフォックス64	1,200
K実況パワフルプロ野球 4 サクセスモード	1,100
Kがんばれゴエモン ネオ桃山幕府のおどり	1,100

COMMON
多機種共通

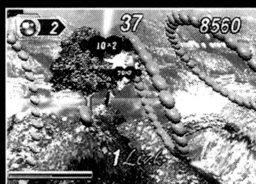


「虹色の青春」より

タイトル	本体価格
ストリートファイターZERO	951
ストリートファイターZERO 2	1,262
ブルーシカゴブルース	971
探偵神宮寺三郎未完のルポ	874
ザ・コンビニ	1,000
Kときめきメモリアル虹色の青春公式完全ガイドブック	900
南方珀堂登場	900
ツタンカーメンの謎 アンク	1,000

	タイトル	本体価格
97年	シティブラボー	874
	ルパン三世カリオストロの城〜再会〜	900
	クロックタワー2	1,200
	プリンセスメーカー・プレイヤーズガイド	850
	新スーパーロボット大戦	1,340
	峠MAX 最速ドリフトマスター	880
	Kライトニングレジェンド	1,456
	K幻想水滸伝	1,748
	リフレインラブ〜あなたに逢いたい〜	1,000
	Kブリーディングスタッド	1,200
	クォヴァディス〜イベルカーツ戦役〜	1,000
	新テーマパーク	1,050
	PAL（神犬伝説）	1,200
	プリンセスメーカー完全ガイドブック	1,000
	K悪魔城ドラキュラX	1,400
	戦闘国家・改 インプルーブド	1,300
	クォ・ヴァディスビジュアルブック	2,000
	アランドラ	1,300
	新スーパーロボット大戦ディープファイル	1,200
	クロックタワーTHE FIRST FEAR	900
	ストリートファイターEX plus α	1,200
	ラングリッサーⅠ & Ⅱ	1,300
	K実況パワフルプロ野球97開幕版	1,000
	ムーンライトシンドローム	1,000
	チョロQパーフェクトガイド	1,300
	スペクトラルフォース	1,300
	Kパロウォーズ	1,200
	ブレス オブ ファイアⅢ	1,350
	KMSXコレクションVOL.1	1,000
	ワールドネバーランド ワールズガイド	1,100

SEGA SUTURN
セガサターン



「ナイツ」より

	タイトル	本体価格
95年	新忍伝	825
	※ファイプロ外伝ブルージングトルネード	728
	セガ・インターナショナルビクトリーゴール	874
96年	クォヴァディス	825
	セガラリーチャンピオンシップ	790
	ガーディアンヒーローズ	922
	ビクトリーゴール'96	890
	THOR一精霊王紀伝一	1,068
	ナイツ必勝攻略法	980
	※ ナイツ完全ガイドブック	757
	アルバートオデッセイ外伝	1,000
	Kときめきメモリアル完全ガイドブック	1,068

サイトロンゲーム音楽CD編

品番	タイトル／メーカー（もしくはアーティスト）	本体価格
88年		
D28B0001	ニンジャウォーリアーズ／TAITO	2,550
D28B0002	ギャラクシーフォース／SEGA	2,550
D28B0003	ゲームサウンドジャレコ／JALECO	2,550
D28B0004	ゲームサウンドニチブツ／ニチブツ	2,550
D25B0005	スーパーマリオブラザーズ３／任天堂	2,280
D28B0006	ゲームサウンドエス・エヌ・ケイ／SNK	2,550
D28B0008	究極タイガー／TAITO	2,550
D28B0009	未来忍者／NAMCO	2,550
D28B0010	パワードリフト＆メガドライブ／SEGA	2,550
D28B0011	大魔界村／CAPCOM	2,550
D28B0012	イメージファイト／IREM	2,550
D28B0013	忍者龍剣伝／TECMO	2,550
D28B0007	ファミコンジャンプ～英雄列伝～／BANDAI	2,280
D28B0014	サイバリオン／TAITO	2,550
D25B1001	ストライダー飛竜／CAPCOM	2,550
D25B1002	ゲームサウンドデコ／DATAEAST	2,550
D24B1003	ウイニングラン／NAMCO	2,427
PCCB-00001	ゼロウイング／東亜プラン	1,456
PCCB-00002	原始島／SNK	1,456
PCCB-00003	天聖龍／JALECO	1,456
PCCB-00004	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ／IREM	1,456
PCCB-00005	マルサの女／CAPCOM	1,456
PCCB-00006	ドラゴンブリード／IREM	1,456
PCCB-00007	鮫！鮫！鮫！／東亜プラン	1,456
PCCB-00008	ドンドコドン／TAITO	1,456
PCCB-00009	スーパーソニックチーム／SEGA	2,427
PCCB-00010	ダライアスII／TAITO	3,107
PCCB-00011	テトリミックス／SEGA	1,456
PCCB-00012	クラックダウン・ゲイングランド／SEGA	1,456
PCCB-00013	ダートフォークス／NAMCO	1,456
PCCB-00014	メガセレクション／SEGA	2,427
PCCB-00015	プラスアルファ／JALECO	1,456
PCCB-00016	スィートホーム／CAPCOM	1,456
90年		
PCCB-00017	R-TYPE II／IREM	2,427
PCCB-00018	エリア88／CAPCOM	1,456
PCCB-00019	忍者君阿修羅の章／UPL	1,456
PCCB-00020	アームドF/クレイジークライマー２／ニチブツ	1,456
PCCB-00021	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡／DATAEAST	1,456
PCCB-00022	ゲームミュージックベストオブイヤー1989／SCITRON	2,427
PCCB-00023	ゲームボーイミュージック／任天堂	2,427
PCCB-00024	S.C.I／TAITO	1,456
PCCB-00025	エア・バスター／KANEKO	1,456
PCCB-00026	マーベルランド／NAMCO	1,456
PCCB-00027	空牙／DATAEAST	1,456
PCCB-00028	ロッド・ランド／JALECO	1,456
PCCB-00029	ファイアーエムブレム／任天堂	2,427
PCCB-00030	ファイナルファイト／CAPCOM	3,398
PCCB-00031	ネオ・ジオサウンドパワー／SNK	2,427
PCCB-00032	アフターバーナー／SEGA	1,456
PCCB-00033	フラッシュポイント・ブロクシード／SEGA	1,456
PCCB-00034	レッドアリーマー魔界村外伝／CAPCOM	1,456
PCCB-00035	ハイパードライブ／SEGA	3,107
PCCB-00036	ビーストバスターズ／SNK	1,456
PCCB-00037	タイトーＤＪステーション／TAITO	2,427
PCCB-00038	オメガファイター／アトミックロボキッド／UPL	1,456
PCCB-00039	クールドバスター／ミッドナイトレジスタンス／DATAEAST	1,456
PCCB-00040	ファイナルラップ２／NAMCO	2,427
PCCB-00041	タクスフォースファイター／UPL	1,456
PCCB-00042	S.S.T.BANDLIVE／SEGA	2,427
PCCB-00043	キャメルトライ／カダッシュ／TAITO	1,456
PCCB-00044	アウトゾーン／スノーブラザーズ／東亜プラン	1,456
PCCB-00045	ZUNTATALIVE／TAITO	2,427
PCCB-00046	ザスーパースパイ／ニンジャコンバット／SNK	1,456
PCCB-00047	雷電伝説／セイブ開発	1,456
PCCB-00048	ダークシール／DATAEAST	1,456
PCCB-00049	パウンドフォーパウンド／剣豪／IREM	1,456
PCCB-00050	宇宙戦艦ゴモラ／UPL	1,456
91年		
PCCB-00051	マージャンサウンドグラフィティ／ニチブツ	2,427
PCCB-00052	スペースガン／ミズバク大冒険／TAITO	1,456
PCCB-00053	サウンドワールドオブポピュラス／イマジニア	2,427
PCCB-00054	シャドウブレイン／SCITRON	2,427
PCCB-00055	サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990／SCITRON	4,369
PCCB-00056	ストリートファイターII／CAPCOM	3,398
PCCB-00057	コラムス／コラムスII／SEGA	1,456
PCCB-00058	E.D.F.／JALECO	1,456
PCCB-00059	フォーミュラ／SEGA	3,107
PCCB-00060	ルナーク／ガンフロンティア／TAITO	1,456
PCCB-00061	エドワードランディ／スーパーバーガータイム／DATAEAST	1,456
PCCB-00062	ASO II／SNK	1,456
PCCB-00063	雷牙／TECMO	1,456
PCCB-00064	新大陸／TAITO	2,427
PCCB-00065	ダブルドラゴン３／コンバットライブス／テクノスジャパン	1,456
PCCB-00066	THAT'SATARIMUSIC／ATARI	2,427
PCCB-00067	ストライクファイター／SEGA	1,456
PCCB-00068	サンダーゾーン／DATAEAST	1,456
PCCB-00069	コットン／SEGASUCCESS	1,456
PCCB-00070	THAT'SATARIMUSICVOL.II／ATARI	2,427
PCCB-00071	ヴィマナ／テキーパキ／東亜プラン	1,456
PCCB-00072	キングオブモンスターズ/クイズ大捜査線／SNK	1,456
PCCB-00073	孔雀王３櫻花豊穣サントラ	2,913
PCCB-00074	ニンジャウォーリアーズ（名盤シリーズ）／TAITO	1,456
PCCB-00075	ストリートファイターIIイメージアルバム／CAPCOM	2,427
PCCB-00076	クロスソート・戦国伝承／SNK	1,456
PCCB-00077	メガセレクションII／SEGA	2,427
PCCB-00078	デス・ブレイド／DATAEAST	1,456
PCCB-00079	メタル・ブラック／TAITO	1,456
92年		
PCCH-00015	F-1GPEXHAUSTSOUND／SCITRON	2,718

PCCB-00140	ナイトストライカー／TAITO	1,456
PCCB-00141	ネオセレクション／SNK･ADK	2,427
PCCB-00142	ナイトスラッシャー／フラワーバスターズ／DATAEAST	1,456

94年

PCCB-00143	デリシャスセレクション／DATAEAST	2,427
PCCB-00145	豪血寺一族／ATRUS	1,456
PCCB-00146	ミラクルアドベンチャー／戦え原始人３／DATAEAST	1,456
PCCB-00144	龍虎の拳２／SNK	1,456
PCCB-00147	サムライスピリッツイメージアルバム／SNK	2,427
PCCB-00149	ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク/DATAEAST	1,456
PCCB-00150	雷電２／セイブ開発	1,456
PCCB-00151	バツグン／東亜プラン	1,456
PCCB-00152	餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート1～/SNK	2,427
PCCB-00153	レイフォース／TAITO	1,942
PCDB-00005	NonStop！OneWayLove(シングル)／SNK／千葉麗子	971
PCCB-00148	ワールドヒーローズ２／JETSNK･ADK	1,456
PCCB-00154	ライトブリンガー／TAITO	1,942
PCCB-00155	餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート２～/SNK	2,427
PCCB-00156	龍虎の拳２イメージアルバム／SNK	2,427
PCCB-00157	トップハンター／SNK	1,456
PCCB-00160	ワールドヒーローズ２JETイメージアルバム／SNK･ADK	2,427
PCCB-00159	カイザーナックル／TAITO	1,942
PCCB-00161	ネオ・ジオスーパーライヴ！／SNK	2,427
PCCB-00162	ザキングオブファイターズ'94／SNK	1,456
PCCB-00163	痛快ガンガン行進曲／SNK･ADK	1,456
PCCB-00164	真サムライスピリッツ／SNK	1,456
PCCB-00165	ザキングオブファイターズ'94アレンジサウンドトラックス/SNK	1,942
PCCB-00166	ダライアス外伝／TAITO	2,427
PCCB-00167	ヘラクレスの栄光４～神々からの贈り物～／DATAEAST	1,942
PCCB-00168	ブレイシングトルネード／HUMAN	1,456
PCCB-00158	ソニックウィングス２／VIDEOSYSTEM	1,456
PCCB-00171	豪血寺一族２／ATLUS	1,456
PCCB-00169	真サムライスピリッツアレンジサウンドトラックス/SNK	2,427
PCDB-00006	ブランニュースピリッツ(シングル)／SNK／千葉麗子	971

95年

PCCB-00172	バブルシンフォニー／TAITO	1,942
PCCB-00173	ダンクドリームガンハード／DATAEAST	1,456
PCCB-00170	エストポリス伝記２／TAITO	1,942
PCCB-00174	サムライリミックス／SNK	2,427
PCCB-00175	ダブルドラゴン／TECHNOSJAPAN	1,456
PCCB-00177	ギャラクシーファイト／SUNSOFT	1,456
PCCB-00178	アルバートオデッセイ２／SUNSOFT	1,456
PCCB-00179	餓狼伝説３／SNK	1,456
PCCB-00180	水滸演武／DATAEAST	1,456
PCCB-00182	ファイターズヒストリーダイナマイトNEOGEOCD&溝口危機一髪！/DATAEAST	1,942
PCCB-00183	餓狼伝説３アレンジサウンドトラックス／SNK	2,427
PCCB-00176	超人学園ゴウカイザー／TECHNOSJAPAN	1,456
PCCB-00181	風雲黙示録／SNK	1,456
PCCB-00184	首領蜂／ATRAS	1,456
PCCB-00185	ワールドヒーローズパーフェクト／SNK･ADK	1,456
PCCB-00186	エレベーターアクションリターンズ／TAITO	1,942
PCCB-00187	ザキングオブファイターズ'95／SNK	1,456
PCCB-00188	ワールドヒーローズパーフェクトアレンジサウンドトラックス/SNK･ADK	2,427
PCCB-00189	ザキングオブファイターズ'95アレンジサウンドトラックス／SNK	1,456
PCCB-00190	豪血寺外伝～最強伝説～／ATLUS	1,456

PCCB-00080	サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1991／SCITRON	3,398
PCCB-00081	アウトラン（名盤シリーズ）／SEGA	1,456
PCCB-00083	キャプテンコマンドー／CAPCOM	3,398
PCCB-00084	ウルフファング/タンブポップ／DATAEAST	1,456
PCCB-00085	ブラインドスポット／S.S.T.BAND	2,718
PCCB-00086	ヌーベルヴァーグ／TAITO	3,107
PCCB-00087	餓狼伝説／ラストリゾート／SNK	1,456
PCCB-00088	意外なくだもの／原田宗典	3,107
PCCB-00089	ダークシールⅡ／DATAEAST	1,456
PCCB-00090	RAPadeLIC／DATAEAST	2,427
PCCB-00091	プリルラ／TAITO	1,456
PCCB-00093	ダライアス（名盤シリーズ）／TAITO	1,456
PCCB-00094	達人王／東亜プラン	1,456
PCCB-00095	NATURE'SECSTASYINSECTS／SCITRON	1,748
PCCB-00096	NATURE'SECSTASYTAHITIANWAVE／SCITRON	1,748
PCCB-00097	NATURE'SECSTASYJUNGLECRUISE／SCITRON	1,748
PCCB-00098	THEHOUSEMUSICofN.Y.clubtraxVOL.1／SCITRON	2,718
PCCB-00099	GAMEMUSICFESTIVAL～superlive'92～／SCITRON	2,427
PCCB-00100	FIXEIGHT／東亜プラン	1,456
PCDB-00001	ICANSURVIVE(シングル)／S.S.T.BAND	971
PCDB-00002	TACHYON(シングル)／S.S.T.BAND	971
PCCB-00101	龍虎の拳／SNK	1,456
PCCB-00102	THEHOUSEMUSICofN.Y.clubtraxVOL.2／SCITRON	2,718
PCCB-00103	熱唱!!ストリートファイターⅡ／CAPCOM	2,913
PCDB-00003	嵐になれ(シングル)／CAPCOM/山本淳一	777
PCDB-00004	夢へのポジション(シングル)／CAPCOM/宮前真樹	777

93年

PCCB-00105	F-1GPEXHAUSTSOUND'92／SCITRON	2,718
PCCB-00106	ワールドヒーローズ／アルファ電子・SNK	1,456
PCCB-00107	富士山バスター／カネコ	1,456
PCCB-00108	ソルダム／ジャレコ	1,456
PCCB-00109	サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992／SCITRON	3,398
PCCB-00110	VARTH／CAPCOM	3,398
PCCB-00111	餓狼伝説２／SNK	1,456
PCCB-00112	VIEWPOINT／SAMMY	1,456
PCCB-00113	ドキューン!!／東亜プラン	1,456
PCCB-00114	熱唱!!ストリートファイターⅡインスト編／CAPCOM	1,942
PCCB-00115	熱唱!!ストリートファイターⅡカラオケ編／CAPCOM	1,942
PCCB-00116	ニンジャウォーリアーズコンプリートアルバム／TAITO	2,427
PCCB-00117	DRAGONGUN／DATAEAST	1,456
PCCB-00118	ソニックウィングス／ビデオシステム	1,456
PCCB-00119	ナイトストライカーコンプリートアルバム／TAITO	2,427
PCCB-00120	ヴィ・ファイブ／東亜プラン	1,456
PCCB-00122	ワールドヒーローズ２／SNK･ADK	1,456
PCCB-00123	FIGHTER'SHISTORY／DATAEAST	1,456
PCCB-00131	グリッドシーカー／TAITO	1,456
PCCB-00132	餓狼伝説イメージアルバム／SNK	2,427
PCCB-00133	天地を喰らうⅡ／CAPCOM	3,398
PCCB-00134	ファイヤー・スプレックス／SNK	1,456
PCCB-00135	サムライスピリッツ／SNK	1,456
PCCB-00136	マッスルボマー／CAPCOM	1,456
PCCB-00128	東亜プラン1500コレクターズBOX／東亜プラン	4,854
PCCB-00129	データイースト1500コレクターズBOX／DATAEAST	4,854
PCCB-00130	タイトー1500コレクターズBOX／TAITO	4,854
PCCB-00137	ワールドヒーローズ２イメージアルバム／SNK･ADK	2,427
PCCB-00138	餓狼伝説スペシャル／SNK	1,456

PCCB-00246	ティンクルスタースプライツ/SNK・ADK	1,456
PCCB-00247	養殖XOBREEDS/O.M.Y.	1,456
PCCB-00248	卒業クロスワールドドラマCD/MARCUS	2,427
PCCB-00250	リアルバウト餓狼伝説スペシャルアレンジサウンドトラックス/SNK	2,427
PCCB-00251	ストリートファイターEXアレンジトラックス/ARIKAWEST	2,427
PCCB-00252	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝~オリジナルサウンドトラックス/SNK	2,427
PCCB-00253	リフレインラブ~あなたに逢いたい~/RiverHillSoft	2,427
PCCB-00254	ベストボーカルコレクション	2,427
PCCB-00256	ストリートファイターEXドラマCD/ARIKAWEST	2,427
PCCBX-00002	マジカルドロップ3/DATAEAST	1,456
PCCB-00255	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝~ドラマCD/SNK	2,427
PCCB-00257	デジタルアンジュ~電脳天使SS~/徳間インターメディア	2,427
PCCB-00258	クロックタワー2ドラマCD/HUMAN	2,427
PCCB-00259	ソルディバイド/PSIKYO	1,456
PCCB-00260	マネーアイドルエクスチェンジャー/FACE	1,456
PCCB-00262	NEOGEODJStationドラマ/CDSNK	2,427
PCCB-00263	グループオンファイト/ATLUS	1,456
PCCB-00264	ディザード/TAKARA	2,427
PCCB-00265	テクノデリュック/O.M.Y.	1,456
PCCB-00266	初恋ばれんたいん/familysoft	2,427
PCCB-00267	D-XHIRDドラマCD/TAKARA	2,427
PCCB-00268	草薙京/エスエヌケイ新世界楽曲雑技団	1,456
PCCB-00269	ナコルル/エスエヌケイ新世界楽曲雑技団	1,456
PCCB-00270	悠久幻想曲/メディアワークス	2,427
PCCB-00272	悠久幻想曲ドラマCD/メディアワークス	2,427
PCCB-00273	ザキングオブファイターズ'97/エスエヌケイ新世界楽曲雑技団	1,456
PCCB-00275	ギースハワード/エスエヌケイ新世界楽曲雑技団	1,456
PCCB-00274	スタースイープ/AXELA	1,456
PCCB-00276	卒業バケーション/毎日コミュニケーションズ	2,427
PCCB-00277	卒業バケーションドラマCD/毎日コミュニケーションズ	2,427
PCCB-00278	コットン2/サクセス	1,456
PCCB-00279	ザキングオブファイターズ'97アレンジサウンドトラックス/SNK	2,427
PCCB-00280	マリーのアトリエ/ガスト	2,427
PCCB-00281	ザキングオブファイターズ'97ドラマCD/SNK	2,427
PCCB-00282	MYDream~On Airが待てなくて~/日本クリエイト	2,427
PCCB00282	ラウンドトリップRV/SNK	1,456

サイトロンレーベルは、お陰様で来年で10周年を迎えます。ゲームミュージックを10年間出し続けている…なんて考えるとすごいことですね。実は、ゲームミュージックの先駆けであるGMOのスタッフが作った会社/レーベルであり、ゲーム好きなスタッフが多いということもあるので、ここまでやってこれたのでしょうか…。色んなジャンルのGMをお聞きになるユーザーも絶えないというのも要因ですネ。

昔の曲と現在の曲を聴き比べると、ゲームの歴史が解るぐらい明確で、今は普通のインストと変わらないぐらいの音ですが、昔の曲というのも、こうなにか一味あって"GM"ぽさを感じてしまいます。

サイトロンはこれからも、新しい試みをして行きますので、宜しくお願いします。

サイトロンレーベル　宣伝　半澤勇一

PCCB-00192	パルスター/AICOM	1,456
PCCB-00193	ソニックウィングス3/VIDEOSYSTEM	1,456
PCCB-00194	デンジャラスカーブス/TAITO	1,942
PCCB-00191	天外魔境真伝/HUDSONSOFT	1,456
PCCB-00195	マジカルドロップ/ダンクドリーム'95/DATAEAST	1,456
PCCB-00196	ゲキリンガン/パズルボブル/TAITO	1,942
PCCB-00197	餓狼伝説シンフォニックサウンドトラックス/SNK	1,456
PCCB-00198	サムライスピリッツシンフォニックサウンドトラックス/SNK	1,456
PCCB-00200	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣/SNK	1,456
PCCB-00202	がんばれギンくん/TECMO	1,456

96年

PCCB-00203	リアルバウト餓狼伝説/SNK	1,456
PCCB-00204	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣アレンジサウンドトラックス/SNK	2,427
PCCB-00205	スカルファング/DATAEAST	1,456
PCCB-00206	オーバートップ/ジントリック/ADK	1,456
PCCB-00207	リアルバウト餓狼伝説アレンジサウンドトラックス/SNK	2,427
PCCB-00208	神凰拳/SAURUS	1,456
PCCB-00210	アルバートオデッセイ外伝/SUNSOFT	1,942
PCCB-00212	アートオブファイティング龍虎の拳外伝/SNK	1,456
PCCB-00213	アートオブファイティング龍虎の拳外伝アレンジサウンドトラックス/SNK	2,427
PCCB-00211	超鉄ブリキンガー/SAURUS	1,456
PCCB-00214	究極タイガー2/TAKUMI	1,456
PCCB-00216	戦国ブレード/PSIKYO	1,456
PCCB-00209	ニンジャマスターズ覇王忍法帖/ADK	1,456
PCCB-00217	マジカルドロップ2/DATAEAST	1,456
PCCB-00219	ネオジオギャルズヴォーカルコレクション/SNK	2,427
PCCB-00220	ザキングオブファイターズシンフォニックサウンドトラックス/SNK	2,427
PCCB-00221	闘姫伝承ANGELEYES/TECMO	1,456
PCCB-00223	ザキングオブファイターズ'96/SNK	1,456
PCCB-00215	わくわく7/SUNSOFT	1,456
PCCB-00222	プリンセスメーカーゆめみる妖精/GAINAX/梶原正裕	2,427
PCCB-00225	ザキングオブファイターズ'96アレンジサウンドトラックス/SNK	2,427
PCCBX-00001	エスケープゴート/ARIKA	2,427
PCCB-00226	フィスト/Imagineer	2,427
PCCB-00229	エターナルメロディー/MEDIAWORKS	2,427
PCCB-00230	ザキングオブファイターズ'96ドラマCD/SCITRON	2,427
PCCB-00227	プリクラ大作戦/ATLUS	1,456
PCCB-00228	デッドオアアライブ/TECMO	1,456
PCCB-00232	アポなしギャルズおりんぽす/HUMAN	1,456
PCCB-00233	KOFDANCETRAX/SCITRON	2,427
PCCB-00231	サムライスピリッツ天草降臨/SNK	1,456
PCCB-00234	エターナルメロディードラマCD/MEDIAWORKS	2,427
PCDB-00007	OPENSESAME~時空旅行~/氷上恭子・子安武人	971
PCCB-00235	ORIENTALMAGNETICYELLOW/O.M.Y.	1,456
PCCB-00237	風雲SUPERTAGBATTLE/SNK	1,456
PCCB-00236	サムライスピリッツ天草降臨アレンジサウンドトラックス/SNK	1,456

97年

PCCB-00238	はいぱあセキュリティーズS/VictorInteractiveSoftware	2,427
PCCB-00239	サイキックフォースドラマCD/TAITO	2,427
PCCB-00242	ソニックウイングスリミテッド/VIDEOSYSTEM	1,456
PCCB-00243	ソニックスケートサーベイヤー/O.M.Y.	1,456
PCCB-00244	ネオジオDJステーション/SNK	2,427
PCCB-00245	クロスロマンス/NICHIBUTSU	2,427
PCCB-00240	リアルバウト餓狼伝説スペシャル/SNK	1,456
PCCB-00241	ストリートファイターEX/ARIKAWEST	1,456

ボクラの新しいおもちゃ箱

ニンテンドウパワーがやってきた！

97年の11月に、コンビニエンスストアのローソンでスタートした、ディスクシステム時代を思い出させるソフト書き換えサービス「ニンテンドウパワー」。そのサービスの詳細を任天堂へのインタビューもまじえて徹底紹介！

まったく新しいゲームの買い方！

コンビニでゲームが書き換えられる！

コンビニエンスストア、ローソンのマルチメディアステーション（以下、MMS）のコンテンツの一つとして始まった、スーパーファミコンソフト書き換えサービス「ニンテンドウパワー」。本サービスは、32メガのフラッシュメモリーロムカセット「SFメモリー」を使い、MMSを通じてソフトの購入ができるというもの。ソフトの書き換えといえば、過去に任天堂が行っていた同様のサービス「ディスクライター」を思いだす読者の方も多いだろう。

しかし、本サービスはディスク時代とは大きく異なる点とメリットがある。まず、「一つのカセットに3本以上のソフトを入れることができる」ということ。そしてコンビニという、利便性の高いお店でサービスが受けられることがあげられるだろう。

また、なんといっても本サービスの一番の魅力はソフトラインナップだろう。「スーパーマリオワールド」に始まって「マザー2」や「トルネコの大冒険」などなど…。人気の高かった名作の数々が、ニンテンドウパワーによって、コンビニでいつでも購入できるのは嬉しい限りだ。

しかも、ほとんどの旧作の書き換え料金は一〇〇〇円と（ちょっと高いケド）駄菓子屋感覚。まさに本誌と、読者のためにあるサービスといっても過言ではない！　それでは次ページから、ニンテンドウパワーの利用の仕方などを紹介していこう。

ニンテンドウパワー　4大特典

1　複数のソフトを1本のカセットに書き込める！

いちいちソフトを差し替えなくても、色んなゲームが遊べるというのも便利なことこの上なしだ。

2　コンビニだから深夜でも利用できる！

深夜に突然ゲームがしたくなったら、SFカセットを持ってローソンへ行こう。夜更かしのお供にニンテンドウパワーだ！

3　名作ソフトがいつでも遊べる！

ラインナップにあがっているソフトは名作揃い。まだプレイしていないものがあれば、ニンテンドウパワーを利用するのが賢いゾ！

4　新作ソフトも目白押し！

ファミコン時代の名作のリメイクから、サテラビューでしか体験できなかった幻（？）のソフトまで、毎月必ず新作が登場！

さあ、書き換えてみよう！

**では実際どういう風にソフトを書き換えるのか。
ここでは、そのプロセスを紹介しよう。**

1.「SFメモリ」を購入しよう！

ニンテンドウパワーを利用するためには、まず書き換え専用ソフト「SFメモリ」が必要だ。MMSがあるローソンに行き、レジで「SFメモリ」を購入しよう。

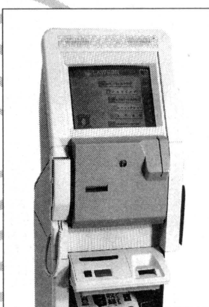
値段は3,980円（税別）だ。

購入したらMMSにあるスーパーファミコン用のスロットにカセットを入れて電源をオン！



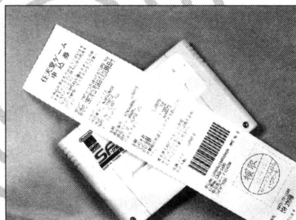
2.MMSで欲しいソフトを選ぼう！

さて、カセットの準備がととのったら、次はMMSの画面で書き換えたいソフトを選択しよう。画面の指示に従っていけば迷うことはないはずだ。終了と同時に出てくるレシートとカセットを持ってレジへGOだ。このままカセットを持ち帰っても遊ぶことはできないぞ。



3.レシートとカセットを持ってレジへ！

MMSで書き換えたいソフトの登録を済ませたカセットとレシートをレジに渡そう。ちなみに、MMSで受け取ったレシートがないと書き換えはできない。また、レシートをもらったら30分以内に書き換えよう。カセット内の登録が無効になってしまうので注意。



4.書き換え完了！

カセットをレジの人に渡して3～4分ほど待てば書き換え完了だ。カセットと購入明細書を受け取ろう。お店から渡される購入明細書は、万が一書き換えられてないソフトがあった場合に必要になるので、捨てずに保管しておこう。

1115970908110311
申込No. 1109061184699494　　**購入明細書（お客様控え）**　　1997 年 11 月 18 日 13時 3 分
購入したゲームソフト　　お客様電話番号　　お客様名　　様
F－ZERO　　任天堂　　1,000円 税別
パネルでポン　　任天堂　　1,000円 税別

合計本数 2 本　　合計金額 2,000円
書き換え前のカセット内容　　書き換え後のカセット内容
F－ZERO
パネルでポン

店舗コード 11090-6 ローソン入船　　この明細書は大切に保管してください。

書き換えの時はこれに注意！

書き換えの際に注意したいのがソフトの残り容量。メニュー画面を見てほしい。1ブロック使用するソフトを入れた場合、2ブロック使用したことになっているハズ。これはソフトを起動した時に出るメニュー画面用に4M（1ブロック）が加えられたためだ。つまり、複数のソフトを1本のカセットに入れる場合は28Mまで、ということになる。例えば、4Mのソフトだったら7本のソフトを同時に入れることができるわけだ。ちなみに32Mのソフトの場合はメニュー画面が必要ないので加えられない。32Mのソフトはブロックのすべて、複数の場合は28M（7ブロック）までと覚えておこう。また「シムシティー」など、バックアップのブロック数をたくさん消費するソフトは、たとえ書き換えられる領域が余っていてもダメな時があるので注意。

NINTENDO POWER

任天堂に聞く、
ニンテンドウパワーのすべて

ニンテンドウパワーで新しい遊びを提案したいですね

新しいゲームの買い方を提案してくれたニンテンドウパワーは、どのようにして誕生したのだろうか。そのコンセプトや今後の展開などについて、任天堂（株）広報室の豊田憲氏にお話をうかがってみた。

入門機としてのSFCと、ソフト資産の活用

編集部（以下、編）：ローソンと提携してニンテンドウパワー（以下、NP）を行うことになった経緯とコンセプトを教えてください。

豊田氏（以下、豊）：平成7年秋のウィンドウズ95フィーバーの頃から、ローソンさんもTVゲームや娯楽品を取り扱いたいと考えておられ、当社との提携の話がありました。当時のSFCは、実勢価格が下がると小さなお子さんへの売れ行きが増えるという状況にあり、TVゲームへの入門機としての利用されるという様相を呈してました。一方、任天堂ではニンテンドウ64を発売することもあって、SFCとの住み分けを図るにはどういう形が一番いいのかを模索していました。そうした時にローソンさんが、ゲームのような娯楽商品を取り扱いたいと。それを任天堂と模索できないか、というお話があったんです。それらの話がうまくかみ合って、両社で検討していき、MMSとNPを展開することになったわけです。

　つまり、SFCを入門機的としてユーザーの方に触れていただき、いわば眠っている資産の旧作ソフトは値段をおさえて提供していこうと。旧作を活用できるならライセンシーさんもいいだろうし、ユーザーの方も喜んでいただけるのではないかと。そうしたソフト資産の活用と、SFCを入門機としてユーザーの方に提供していこうというのがNPなんです。

編：ライセンシーさんの反応はいかがですか？

豊：ライセンシーさんの反応は様々ですね。ユーザーから「このソフト、FCかSFCで出ていると思うんですけど、どこで売ってますか」という問い合わせが来るようなタイトルを所有しているメーカーは積極的に動かれているようですね。やはりメーカーは、ユーザーにうまくソフトを渡してあげることが一番大事なことですから。そういうユーザーを取り込むことがNPではできると思います。

　また、NPに関心を持たれているクリエーターの方もいらっしゃいます。今のゲームは3D指向のものが主流ですよね。だけど、クリエーター方の中にはまだまだ2Dでも充分だという人がいるんです。3Dでは情報が多くて疲れてしまうとか、2Dで手軽な感覚のソフトを制作したいとか。ところが、今SFCで2Dのソフトを発売したら在庫リスクを抱えてしまう、そういったことをトップの方が感じられてしまうようで、なかなかやらせてもらえない。それは当然かもしれないんだけど（笑）。だけど、NPには在庫のリスクがないですから。多少冒険をしたものや、2Dの心地よい部分を生かしたものを今SFCで発売することがNPでは可能だと思います。そういうものを出していけたらなと考えてます。

編：利用状況はいかがですか？

豊：まだNPは立ち上がったばか

INTERVIEW

りですので、数的なものに関してはまだ正確なものが出てきていない段階でして、お答えする時期ではないと考えています。ですから具体的な数字は…。

編：では数的なものではなく、感触としてはいかがでしょうか。

豊：まだ、ローソンさんの全店にMMSが設置されていない（註：2月末を目途に全店設置予定）状況ですので一概にはいえませんが、ローソンさんからは上々のすべりだしと聞いています。

編：現在、使用不可になっているGB用のスロットは、SFCと同じように使えるようになる予定はありますか？

豊：もちろんあります。GBは当初から視野に入れてましたので、MMSにGB用のスロットを付加することになっていました。もし、GBでもNPと同じシステムでやることになった場合、後からMMSに機能を追加するのは大変ですから。ただ、使用できるようになるのは、ちょっと先のことになるかと思います。

編：現在はMMS内のNPですが、今後、他業種の店舗にNPを設置する予定はありますか？

豊：もちろんGBなども含めて検討しています。ですが、いつ頃、どこが中心になって、どういう展開でやっていくかは未定です。ローソンさんが完全に立ち上がり、その状況をある程度確認したうえで、他の店舗でのNPの展開を考えていきたいと思っています。

編：最終的にはどのくらいの本数をラインナップにあげていく予定ですか？

豊：全然想定していません。今は皆さんが期待していらっしゃるタイトルを増やすことに専念しているところですので。

NPを生かした新作ソフトも提供していきます

編：利用した読者の方からNPの感想が本誌によせられたんですが、その中で、「レジでの書き換えで3～4分待たされるのは他の待っているお客さんの目もあって長く感じる。もっと自販機的なシステムになってほしい」という要望があったんですが…

豊：私自身も実際に子供と一緒にNPを利用してみたんですが、確かに時間は少しかかりますね。ただ、選んでる間は、どれにしようかと悩んでいるから本人は全然時間を感じてないんですよね。だけど、レジに行ったら早くプレイしたいと思ってしまいますよね。これは相対的なことで、仕方ないのかなと思います。それに、今のMMSではセキュリティの問題も含めて、自販機のようなシステムにするのはちょっと無理なんです。MMSとソフトを書き換えるMMSライターとレジは連動しているので、自販機のような形には変更できないんですよ。書き換えの時間に関しては、お店側もお客さんも、ある程度慣れてくれれば待ち時間は感じなくなってくると思います。むしろ64DDでは、そういう自販機みたいなことはやっていきたいですね。ゲームの自販機があちこちにあったらいいじゃないですか（笑）。64DDのカードを入れてお金をポッと入れてソフトが書き換えられてスッと出てくる。そういうのは技術的にできるし、やりたいと考えています。

編：ディスクファックスのようにスコアアタックといったNPでのイベントを開催する予定は？

豊：具体的に公表したものはまだありません。SFメモリは書き込めるメディアですから、NPで追加の情報を与えることで、今までと違った遊び方が提供できます。例えばダービースタリオンなら馬の情報、あるいはRPGだったら武器の情報、すでにそのソフトを持っている人がNPでその追加情報を受け取って、それを使って競いあうことができます。それらにイベント要素を加えれば、楽しさがさらに広がると考えています。しかし、最初からそういう仕掛けをソフトに仕込んでおかなくてはならないので、今はそれをどうやってゲームの中に取り込んでいくかを模索しているところです。

編：それでは読者に向けて今後の抱負をお聞かせ下さい。

豊：これからNPのシステムを利用したSFC用のソフトを続々と発売してく予定です。また、将来的には同じ様な書き換えのシステムを多くのお店でできるようにしていきますので、期待してください。

編：本日はありがとうございました。

（1月8日、任天堂本社にて）

貴方はもう
利用しましたか？

さあ今すぐ、お近くのニンテンドウパワーへ！

ユーザーにとって利用しがいのあるニンテンドウパワー。まだ利用していない人は、今すぐローソンに行ってみては？

今後の展開は要チェックだ！

これまでの記事を読んで、ニンテンドウパワーがどのような特徴を持っているか分かっていただけただろうか。特に本誌の場合、未だに中古でも人気が高い「トルネコの大冒険」や、古すぎて店頭で見かけなくなっているソフトなど、入手が難しくなっているソフトがラインナップにあがっているのが嬉しいところだ。今後もユーザーの気持ちを反映したタイトルがあがってくるのを期待したい。

また、読者の方々からも、ニンテンドウパワーを利用した感想を早速よせてくれた。概ね賛辞の声があがっていたが、中には「書き換えの時、レジでの3～4分は長く感じられる」、「大容量のソフトを書き換えると、ゲームショップで購入するより割高感が…」といった、マイナス面の指摘もよせられた。確かに、書き換える場所がコンビニということもあって、待ち時間があるのは少々気になる。だが、インタビューの中にもあったように、利用者が増えてくるにつれて利便性なども向上していくだろう。

では、インタビューで分かったことなどを踏まえ、今後ニンテンドウパワーはどのような展開をみせてくれるのか考えてみよう。

まずは、GB用の書き換えスロットが稼動予定にあること。特に過去のGBソフトは入手困難な場合がSFCよりも多いし、ポケモンのヒットなどで利用者が増えてきている今こそ、ニンテンドウパワーに期待がかかる。そして、「いいゲーム残そうプロジェクト」がスタートしたことも見逃せない。あの「ゼビウス」の制作者、遠藤雅伸氏が総合プロデューサーにあたり、機種を問わずにいいゲームをニンテンドウパワーのソフトで復活させていこうというものだ。また、ニンテンドウパワーならではの「書き込める」ことを生かした、新しい遊び方の提案にも注目したい。もちろん本誌では、ニンテンドウパワーに関する情報を逐次掲載していく予定なので、期待してほしい。

ニンテンドウパワー 人気書き換えソフトはこれだ!! TOP7
(97年12月末現在)

1. トルネコの大冒険
2. スーパーマリオコレクション
3. 平成版 新・鬼ヶ島
4. スーパーマリオワールド
5. 弟切草
6. スーパー桃太郎電鉄Ⅱ
7. スーパーボンバーマン3



ニンテンドウパワーに関する お便り大募集！



さて、次号からニンテンドウパワーの連載記事を開始する予定だ。
そこで、ニンテンドウパワーに関するお便りを次の3つのテーマものや
その他ニンテンドウパワーに関するものなら何でも可。
葉書、もしくは封書で編集部宛てにバンバン送ってきてほしい！

1 このソフトを入れてほしい！

ニンテンドウパワーに入れてほしいソフトタイトルを送ってほしい。
なぜそのソフトを入れてほしいのか、情熱をハガキにぶつけてくれ！

2 名作復活嘆願書

ニンテンドウパワーに移植やリメイクしてほしいタイトルを大募集。
こちらは、どんな機種のタイトルでもかまわない。
そのソフトに対する愛あふれた文書を待っているゾ！

3 その他、ニンテンドウパワーへの意見、提案など

ニンテンドウパワーの特徴を生かしたイベントや
新しい遊び方の提案など、様々な意見を寄せてほしい！

宛先はこちら

〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1 MGビル
(株) キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部
ニンテンドウパワー係まで

書き換えソフト ニンテンドウパワー 一覧

ここに掲載したのが、現在（2月末）書き換えられるソフトのすべてだ。このリストをみて書き換えるソフトを選んでからお店へGOだ！

タイトル	F	B
海のぬし釣り	4	4
川のぬし釣り2	3	4
スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム8	1	6
スーパーフォーメーション96WCE	3	―

シミュレーション

タイトル	F	B
鋼鉄の騎士	2	4
鋼鉄の騎士2	3	4
鋼鉄の騎士3	3	4
魔神転生	3	4
魔神転生Ⅱ	6	4
ときめきメモリアル	8	4
シムシティー1	1	6
ファイアーエムブレム紋章の謎	6	4
ファイアーエムブレム聖戦の系譜	8	4
アースライト ルナストライク	6	4
牧場物語	4	4
AⅢS.V.4	1	6
ジ・アトラス4	1	6

パズル

タイトル	F	B
パズルボブル	1	―
キャメルトライ	2	―
マジカルドロップ2	4	―
マリオのスーパーピクロス	2	4
パネルでポン	2	―
すーぱーなぞぷよ ルルーのルー	2	4
すーぱーぷよぷよ	2	―

シューティング

タイトル	F	B
極上パロディウス	4	―
ポップンツインビー	2	―
パロディウスだ！ 神話からお笑いへ	2	―
グラディウスⅢ	1	―
アクスレイ	2	―
スペースインベーダー	1	―
キャラバンシューティングコレクション	1	―

その他

タイトル	F	B
RPGツクール SUPER DANTE2	1	6
タワードリーム	4	4
ドカポン3･2･1〜嵐を呼ぶ友情〜	3	4
ドカポン外伝 炎のオーディション	2	―
決戦！ ドカポン王国Ⅳ	2	4
プロ麻雀 極Ⅲ	2	4
夜光虫	4	4
大爆笑人生劇場〜ずっこけサラリーマン編〜	4	4
大爆笑人生劇場	2	―
SUPER億万長者ゲーム	2	4
SUPER人生ゲーム3	4	4
かまいたちの夜	6	4
弟切草	2	4
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	2	4
晦一つきこもり	8	4
学校であった怖い話	6	4
魔女たちの眠り	6	4
ただいま勇者募集中 おかわり	4	4
スーパートランプコレクション2	1	―

新作

タイトル	F	B
平成新鬼ヶ島 前編	6	1
平成新鬼ヶ島 後編	6	1
同級生2	8	1
レッキングクルー'98	4	4
カービィのきらきらきっず	4	1
スーパーファミリーゲレンデ	4	4

アクション

タイトル	F	B
ロックマン7	4	―
ストリートファイターⅡターボ	5	―
超魔界村	2	―
ロックマンX	3	―
ファイナルファイト	2	―
ファイナルファイト2	2	―
デモンズブレイゾン	4	―
がんばれゴエモン3	4	4
ツインビーレインボーアドベンチャー	2	4
魂斗羅スピリッツ	2	―
がんばれゴエモンきらきら道中	6	4
悪魔城ドラキュラXX4	4	―
それいけエビス丸からくり迷路2	2	―
超魔界大戦どらぼっちゃん	2	1
スーパーマリオワールド	1	1
スーパーマリオコレクション	4	4
スーパーメトロイド	6	4
スーパードンキーコング	8	1
スーパードンキーコング2	8	1
スーパードンキーコング3	8	1
カービィボール	3	4
スーパーボンバーマン	3	―
超原人	2	3
クロックタワー	6	1
THE FIREMEN2		

ロールプレイング

タイトル	F	B
ウィザードリィ・外伝Ⅳ	8	4
ダウン・ザ・ワールド	4	4
レナス	3	4
レナス2	8	4
旧約・女神転生	4	4
真・女神転生	3	4
真・女神転生Ⅱ	4	4
真・女神転生 if…	4	4
Last BibleⅢ	6	4
ブレスオブファイアⅡ	5	4
エストポリス伝記	2	4
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	3	4
ヘラクレスの栄光Ⅲ	2	4
ヘラクレスの栄光Ⅳ	4	4
METAL MAX2	2	4
マザー2	6	4
ELFARIAⅡ	4	4
新桃太郎伝説	4	4
大貝獣物語	6	4

●スポーツ

タイトル	F	B
ダービージョッキー	2	4
ワイアラエの奇蹟	2	4
F-ZERO	1	1
スキーパラダイスWITHスノーボード	2	―
つり太郎	2	1
磯釣り 離島篇	4	4

※表中の記号について…「F」は書き換えに消費するブロック数です／「B」はバッテリーバックアップの消費ブロック数です／書き換え料金は、新作が3,000円。それ以外の旧作ソフトは1,000円になります。

あの人に会いたい！

「あの○○を作ったのは誰だろう、せめてお名前だけでも…」という読者の素朴な疑問から始まったこの企画。ハナシが古すぎて見事玉砕した１回目を踏まえ、今回は「タクティクスオウガ」で素晴らしい効果音を作られた方にアタック！

あなた訪ねて三千里

ついにご本人からのコメントをゲット！

前回、栄えある第一回で「リンクの冒険」の台詞を考えた方をお探ししたところ、残念ながらご本人は発見できず、ディレクターの方からのコメントをいただいた。前回は編集部の目論見通りにいかなかったが、気を取り直して行ってみよう！　今回は、埼玉県・西崎協さんからのこのお便りだ。

「僕は「タクティクスオウガ」(以下、Tオウガ)は、史上最高のゲームだと思っています。すべての面で素晴らしいですが、中でも効果音は出色です。なのに効果音のことはあまり話題にならないし、作られた方も雑誌等でお見受けしないように思います。説明書にある「サウンド・プログラム」の今井さんという方が作られたのでしょうか?」

なるほど、確かに「Tオウガ」は歴史に残る名作だ。しかし、その中では効果音に対する評価がイマイチ足りない気もする。まあ、他の要素のレベルも並大抵ではなかったので、ワリを食ったという感じだろうか。さっそくクエストさんに問い合わせてみたところ、やはり西崎さんの予想通り今井利秋氏が効果音を作成されていた。そこで編集部は、今井氏に「Tオウガ」効果音の制作についてお話をうかがってみた！

「Tオウガ」で使用した効果音は、サンプリングしたものと自ら作成したものが半々です。サンプリング素材は主に、著作権フリーの音素材を国内外問わず取り寄せて、イメージに近いものを選択しましたし、楽器の音もサンプリングしました。これらの素材は、そのままゲームに使用しているわけではなくて、ほとんどのものは波形編集ソフトで他の音と合成や加工しています。具体的には、パンチ系（打撃系）の基本波形は、ドラムのスネアを基本に数種のドラム系の波形を合成したものです。イメージに近いものが素材としてないものや、風の音や水の音、イベントシーンに用いられる特別な効果音（ドアの閉まる音やギロチンなど）は、自分が作成しました。

効果音を作る上ではゲームより映画を参考にしました。剣の音は「座頭市」を、銃の音は確か「荒野の用心棒」を参考にしたと思います。「Tオウガ」はSFCだったので、メモリーが少なくて苦労しました。そのために、特別なイベントや悲鳴以外は十数種類の基本波形だけで効果音を鳴らしています。でも自分でも「Tオウガ」の音は気に入ってますね。一番好きなの…というと困りますが、ゴーストが移動する際のワープするときの音でしょうか。SFC版の「タクティクスオウガ」は手に入りにくいかもしれませんが、この春以降、ニンテンドウパワーで手に入れることができるようになりますので、こちらもよろしく。（クエスト　今井利秋氏）

ということで、ようやく当コーナーらしい成果を挙げることができた。今井氏は「伝説のオウガバトル」の効果音も担当されたそうなので、そちらと合わせてじっくりと聴いてみるというのはどうだろう。ちなみに今井さんのお名前、「Tオウガ」の説明書は誤植だそうだ。このお名前でしっかり記憶して、今後のお仕事を応援していこう！

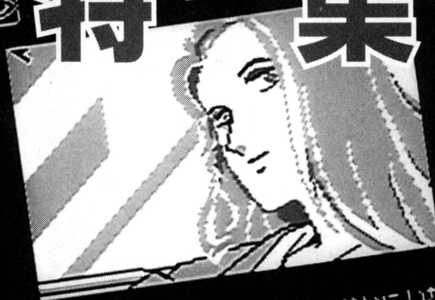
さて、皆さんの「会いたい人、探してほしい人」は引き続き募集中なので、下記までどんどん応募してほしい！

あなたが会いたい人を探します！ お便りお待ちしてまーす。
〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1 MGビル3F（株)キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部「あの人に会いたい！」係

あの頃の探偵気分よ再び！

帰って来た！アドベンチャーゲーム特集





アドベンチャーゲームと言えば、謎解き。ストーリーと謎がしっかりしていれば、ＦＣなどの昔のハードでも、いい作品をつくることができた。グラフィックが貧弱なだけに、ストーリーと謎が重視されたとも言える。それだけに、ＦＣ時代のソフトの方が、歯ごたえのあるものが多かったんじゃないか？　今ではあまり見られない「○○殺人事件モノ」が氾濫していたり、当時の花形ジャンルとして、ユーザーのヤワラカ頭に挑戦するかのような、難解な謎が待ち受けていたり…。

　というわけで、今回は、最近のアドベンチャーは物足りない、簡単すぎるというアナタにお勧めできる、ＦＣアドベンチャーゲームを紹介しよう！！



ふぁみこんむかしばなし
新・鬼ヶ島 ～前編・後編～

丁寧に作られた、ハイパーリミックス昔話！

様々な昔話の登場人物が入り乱れて物語が展開する、コミカルで良質なADV。

ハード：FCディスク／メーカー：任天堂／発売日：87・9・4（前編）／編集部購入価格：500円／入手難易度：易しい

任天堂初のディスクシステムADV

幅広い年齢層に支持される良質のゲームを発売していくという任天堂の制作コンセプトは、ファミコン発売当時から守られてきた。発売されるすべてのゲームが面白い、という神話が確立しつつあった当時、ディスクシステムで任天堂のADVが発売されるという情報を得て、心待ちにしたユーザーは多かったはずだ。ゲームの内容を知って面白そうだ、というよりもあの任天堂が発売するゲームは面白くて当然、でその内容はどんなものだろう？ という考え方を筆者もしていたように思う。

昔話を題材にしている、しかもアドベンチャーゲームを発売する。こう聞いて驚いた記憶がある。それまでの任天堂はアクションゲームが主流で、まさかアドベンチャーを出すとは思ってもみなかったからだ。ちなみに、87年に発売されたアドベンチャーゲームは全部で6本だった。その中にはあの「オホーツクに消ゆ」もあった。

その「オホーツク～」発売から約3カ月後に「新・鬼ヶ島」が発売されたのだ。しかも前編・後編にわけての発売、という初の試みでの登場だった。

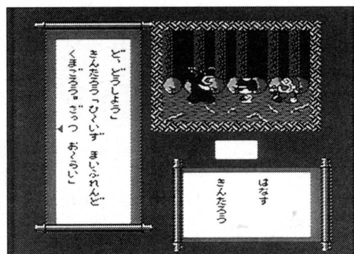
ユーザーの心を知り尽くした発売形態はさすが

前後編にわけての発売、というのは現在でもたまに見られる。が、後編の発売が前編発売日から半年や1年後、ということが多い。これでは前編の内容を忘れてしまうし、なによりもそのゲームへの興味が薄れてしまうだろう。その辺、任天堂の凄いところは、このソフトの後編を前編発売からたった26日後に発売したことだ。

当時と現在では内容の規模が違う、といわれそうだが、考えてみてほしい。確か、前編発売前には後編の発売日が決まっていたはずで、早くクリアして後編を待っていよう、とゲームをプレイしたと思う。つまり、最初からそういう発売形態を予定した上でのソフト開発だった、といえるのではないだろうか。

よく「スープのさめない距離」というが「スープのさめない期間」の後編発売のタイミングは、ユーザーの心をきちんと把握したものだったのだ。

また、ソフトを書き換えられるディスクという形態のおかげで、前後編でも割高感をあまり感じなかった。これも、本作に対して興味が持続できた大きな要因だった。



山に芝刈りに行ったおじいさん。道の途中で、何とサングラスをかけた金太郎に出会ってしまう。

紙芝居の雰囲気の画面に、昔話のキャラが総登場

このゲームのストーリーは、日本の昔話をごった煮にしたような内容で、有名な昔話のキャラが総登場する。アドベンチャーなので謎解き主体のゲーム進行になるが、昔話をベースにしてあるだけに、それぞれの

話を思い出しながらプレイすればサクサクと進んでいく。とっつきやすく親しみの湧く展開は、ゲーム初心者でも十分に楽しめるだろう。

　プレイヤーは、おじいさんおばあさんがそれぞれ拾ってくる主人公の男の子と女の子を操る。だが、一度に二人を操作することはできない。場面場面によって操作するキャラを切り替えながらゲームを進めていくのだ。場所によってはどちらか特定のキャラを操作しないと先へ行けないこともあるし、この切り替えによってストーリーの内容が変わってくることもある。

　最終的には、さらわれたおじいさんとおばあさんの魂を救出するのが目的で、その間に金太郎を始めとするお馴染みのキャラが絡んでくるというわけだ。

　ゲームシステム的には、コマンド選択式のオーソドックスなのもだが、章仕立ての展開や掛け軸風のコマンド欄、丸みを帯びた暖かい絵柄などで、プレイヤーをほのぼのとした世界へとひき込んでくれるのだ。

子供と一緒に読み解きたいゲームだ

　詳しくは書かないが、前篇のラストは、この先どういう展開になるの？　と思わせる終わりかたをしている。後編は、さらに真相に迫る内容になっているのだが、よくこうもうまく昔話をアレンジして作ったものだ、と感心してしまう。昔話で最初から決まっている、キャラそれぞれの特長を生かした登場のさせかたも納得できるし、なによりもこのゲームなら、子供にプレイさせてみよう、という気持ちになる。一緒に昔話を読んであげた後に、このゲームをプレイしても面白いだろう。

　大人から子どもまで、誰でもプレイできる本作は、まさに任天堂の真骨頂といえるし、現に当時このゲームは大ヒットをおさめた。現在、ニンテンドウパワーでシリーズ第二弾「平成版新・鬼ヶ島」が発売されていて、こちらはオリジナルと新ストーリーの両方が楽しめる。新ストーリーは、かぐやなど、オリジナルの方で主役を務めた登場人物が脇役で、外伝的なお話になっている。まだ旧作、新作のどちらもプレイしていない方は、これを機に遊んでみてはいかがだろうか？



ちょっとネクラな性格の雪女が2人の行く手を阻む。ここで、男の子にキャラクターを変えてみると…。

任天堂のアドベンチャーゲームは良作揃いだ！

NINTENDO'S ADVENTURE

　任天堂のディスクゲームというと、アドベンチャーゲームを思い出す読者の方は多いだろう。そのくらい印象深いアドベンチャーゲームを多く発売しているが、ここでは、その流れに属する他機種での作品を２本ほど紹介してみたい。

　まずは、ＧＢの「カエルの為に鐘は鳴る」。カエルになってしまった、ちょっとマヌケな王子のお姫様救出物語。各イベントは必ずオチがついていて笑わせてくれる。が、結末はホロリとさせてくれるので、心温まるお話になっているのだ。プレイ時間は短いので、繰り返し遊びたくなる作品に仕上がっているぞ。

　そして、任天堂アドベンチャーゲームの最終型（と勝手に思っている）といえるのが、ＳＦＣの「マーヴェラス～もうひとつの宝島～」。島から消えてしまった先生を探すうちに、海賊が残した財宝の謎に迫っていくお話だ。プレイヤーの操る三人のキャラクターは、それぞれ特技を持っていて、それを生かして謎を解いていくアクション主体のゲームになっている。ＳＦＣ末期の作品なので、未プレイの人も多いかと思う。ぜひこちらも遊んでみてほしい。



「マーヴェラス～もうひとつの宝島～」より。ＳＦＣ「ゼルダの伝説」のような作りのＡＤＶだ。



新宿中央公園殺人事件
～探偵、神宮寺三郎登場!!～

キミの神宮寺は1日何本のタバコを吸ったか!?

ハードボイルドタッチの推理ADV。理不尽な謎解きもあったが、その雰囲気に酔いしれたプレイヤーも多いのでは?

ハード：FCディスク／メーカー：データイースト／発売日：87・4・24／編集部購入価格：500円／入手難易度：易しい

リアルさが楽しめた緊張感ある展開の推理ADV

主人公キャラクターをしっかりと立てたアドベンチャーゲームとして、現在でも最新作が発売されている神宮寺三郎シリーズ。その第一作目がこの「新宿中央公園殺人事件」だ。当時、数少なかった推理もののアドベンチャーゲームの中でも、本格的な作りで進行していくこのゲームにハマった人は少なくないハズだ。

主人公の神宮寺三郎は私立探偵で、助手の「ようこ」と共に殺人事件を解決していく。プレイヤーは神宮寺となって捜査を進めていくことになる。

このゲームの最大の特徴としては、ハードボイルド小説の中の探偵のように捜査していく展開でゲームを進めていくところにある。まわりの状況やプレイヤーの対応の仕方によって、捜査している相手の態度が変わっていくところがリアルさを強調していて、緊迫感のある物語を楽しめる。

また15日間という、決められた期間内で解決しないとゲームオーバーになる、というところもプレイヤーに緊張感を与えていた。このゲームにマッチした、うまい作りといえるだろう。



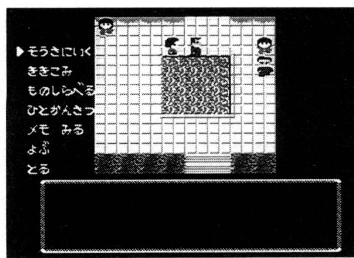
ちょっとイカツイおじさん、熊野刑事。当時にしてはよく描き込まれたグラフィックで雰囲気は満点だった。

難易度の高さも一級品だった（理不尽ともいう…）

ハードボイルドな内容を売りにしたこのゲームは、難易度のほうもかなりハードボイルドだった。代表的な例をあげると、ゲームのほんの序盤で、警部から殺人事件解決を依頼されるのだが、この時点で警部にアリバイを聞くと、「わしを疑ってどうする!」と一喝されてゲームオーバーになってしまうのだ。

また、セーブすると日にちが経つというシステムを利用した謎解きなども、ちょっとやりすぎの感がある。しかも、こんなのはまだ序の口で謎解きに関しても、どう考えても理不尽な解決方法だ、というようなものがあるのも事実だ。要攻略本ソフトといっていいだろう。推理もののアドベンチャーゲームでは、上から順にコマンドを実行すれば先へ進める、というものが割と多く、それをなくすための配慮なのだろう。が、本作はその辺を突き詰め過ぎたためか、一連の謎解きがプレイヤーを突き放しすぎたものに感じられた。

しかし、そんな中で、捜査に行き詰まったときに神宮寺にタバコを吸わせることによってヒントが得られる、というシステムは面白い部分だ。比較的アドベンチャ



新宿中央公園での聞き込み捜査時は、このようにRPG風のマップに切り替わる。公園内は結構広いぞ。

ーが苦手な筆者などは、何本タバコを吸わせたかわからないほどだった。多分、筆者の神宮寺は肺ガンになっているだろうけど…。

登場人物ひとりひとりの個性が際立っている

このゲームは、フィールド上でキャラを動かしながら捜査するという、実際に似た聞き込み捜査をすることがある。その場所がタイトルである新宿中央公園だったりすると、現実の場所ということで、歩き回るのが楽しくなる。が、惜しむらくはそのフィールドのビジュアルだ。容量の関係で仕方ないのだろうが、あまりに粗雑なのだ。登場するキャラクターのアップ画面やタイトルを始めとするイベント画面がシブいグラフィックで魅せてくれるので、よけいにそのギャップが感じられた。

反対に秀逸なのが、助手のようこを始めとする登場人物たち。それぞれが、ひと癖もふた癖もある性格に設定されているのだ。この性格によって対応を変えていく、というのもこのゲームの面白いところで、キャラによっては、強引に脅しをかけることも必要になってくる。ただキャラによっては、あまり強引すぎたりすると場合によっては即ゲームオーバー、なんてことになりかねない。ここら辺の駆け引きはこのゲームの醍醐味といえよう。

今やデータイーストの看板タイトルだが…

このソフトの発売元であるデータイーストは「ヘラクレスの栄光」シリーズを始めとして、良質だがシブいソフトが多い。そのために、大作に隠れてしまい大ヒットすることがあまり多くない。だが、丁寧な作り込みや他のソフトのいいところはどんどん吸収していく、といった制作姿勢が十分にソフトを面白いものにしている。

昔はこういった職人的なソフト作りをしているメーカーが少なくなかったのだが、最近では、ライトな感覚のゲームが増えてきているように思う。もう少しこだわりのあるゲームをプレイしたい、と思うのは筆者だけだろうか？　確かに理不尽な部分もあるが、ハードボイルドにこだわった作り込みの、この神宮寺シリーズをプレイして、その職人ぶりを堪能してみてほしい。



神宮寺シリーズといえば、この「タバコすう」のコマンドだろう。神宮寺に何回タバコを吸わせたことか…。



神宮寺三郎、11年の歴史をひもとく！

それぞれの個性がセリフからにじみでてくる魅力的な登場人物や、謎かけの巧みさが秀逸なアドベンチャーゲーム、神宮寺三郎シリーズ。現在も３２ビット機で続編が制作れている本シリーズの歴史をここではみていこう。

まず、この特集で紹介している「新宿公園殺人事件」が１作目。そして、２作目が「横浜港連続殺人事件」で、こちらはディスクではなくロムカセットで発売されている。行方不明になった女性を探していくうちに、密輸組織の謎に迫っていくストーリーだ。この作品では、「ようこ」が才女ぶりを発揮しているぞ。

３作目は「危険な二人」。本作は再びディスクソフトでの登場で、事件の舞台は鈴鹿のレース場。神宮寺が事件に巻き込まれたところから物語が始まる。

ファミコンでは最後の作品となる４作目は「時の過ぎゆくままに…」。神宮寺が過去の事件を回想していきながら物語が進行する。今までの作品とは趣が異なる、ちょっとしたミステリー仕立ての展開だ。

さて気になる最新作だが、今春にプレイステーションなどで発売される予定だ。



４作目「時の過ぎゆくままに…」より。神宮寺本人の顔が表示されるようになって、グッと感情移入度があがった。



サラダの国のトマト姫

心やさしいサラダたちと、絵本の世界を旅してみよう

まるで絵本のような、ほんのり心温まるストーリー。もとのパソコン版の発売からすでに14年がすぎた、ノスタルジックなアドベンチャーをどうぞ。

ハード：FC／メーカー：ハドソン／発売日：88・5・27／編集部購入価格：5980円／入手難易度：難しい

サラダの国での冒険に入る前に

はるか昔のことです。ある所に野菜たちの住む星がありました。ところが、この国のオニオン王の家来、カボチャ大臣が王様を裏切ってしまったのです。大臣はウツボ山脈のふもとの城へ、トマト姫をさらっていきました。王様はトマト姫をさらわれたショックと、悲しみのあまり亡くなりました。今、国中の人がトマト姫のことを心配しています。…さあ、あなたは勇敢なキュウリ戦士となってトマト姫を助け出してください！

と、こんなオープニングから始まる「サラダの国のトマト姫」（以下、サラトマ）は、登場するキャラクターがすべて野菜という異色のADV。キャラクターの可愛らしさや、ゲームそのものの高い完成度で人気を得ていた、パソコン版からの移植作でもある。ちなみにパソコン版の発売はFC版よりさらに4年ほどさかのぼる。

そんな時代の流れをまざまざと感じさせてくれるタイトルだけあり、ゲームシステムはコマンド選択式。「いどう」「みる」「しらべる」といった14種類のコマンドの中からその場面に応じた的確なものを探し出すというやつだ。

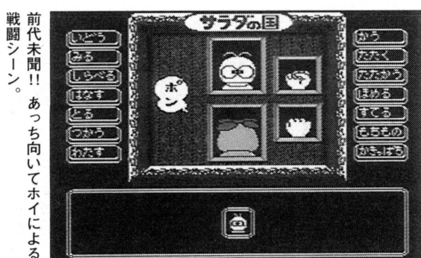


うーん、メルヘンの世界だね。

最近のアドベンチャーゲームではちょっとお目にかかれないシステムだが、発売された当時としてもすでに古めのシステムだったと思える（もとのパソコン版を考えるとそれもやむなしか）。それでもFCの中では後期のアドベンチャーだけあり、セリフの表示される早さなど、ゲームのレスポンスそのものは良好。今時のゲームに慣れたプレイヤーでも、さほど苦もなくプレイすることができる。

物語をサクサクと進行させられる

サラトマには「…するといいですよ」といったようなゲーム中でのヒントも多く、アドベンチャーとしての難易度はわりとやさしめ。コマンドこそは14種類と昔のゲームにしては多めだが、新しい場所に「いどう」したら、まずは「みる」。そこで見たものを「しらべる」。野菜がいれば「はなす」。取れそうなものは「とる」と、基本はこの五つのコマンドでOK。後はそのときどきの状況で、持ち物を「つかう」「わたす」や、ときにはお店に入って「かう」、相手の野菜を「ほめる」、連れの柿っ八の意見を聞ける「かきっぱち」などを使う。それだけでた



前代未聞!! あっち向いてホイによる戦闘シーン。

いていはサクサクと先に進める。もし行き詰まってしまったら、そのときに進める全ての場所で、全てのコマンドを試してしまおう。でもそんなに難しい謎解きもないので、素直にプレイしていれば大丈夫だとは思う。

緊迫の戦闘シーンは「あっち向いてホイ」

のほほんとしたムードの漂う野菜の国にも、ドレッシング怪獣サラダロンや、野菜を売りさばくノーミンといった敵が登場する。彼らと出会ったときは、「たたかう」コマンドで、画面は一転して緊迫の戦闘シーンに。と、いってもそこはさすがにサラダの国。敵との戦闘は全て「あっち向いてホイ」で行われる。そのときはただやみくもに手を出すのではなく、サラダロンはパーが好き、ノーミンはグー、チョキ、パーの順番と、敵のパターンを読んで対処すれば楽勝。それにたとえ負けてしまったとしても、ゲームオーバーにはならないので心配はいらない。はっきりいって平和です。

木々の立ち並ぶ森や、地底深くの洞窟など、特定の場所に進むと、移動方法はこれまでのコマンド選択方式から、十字キーでの操作へと変わり、昔の3Dダンジョン RPGさながらとなる。マップ自体はそれほど広くないのだが、同じような画面が延々と繰り返し表示され、やや道に迷いやすいと思われる。ここではこれといった便利機能もないので、紙と鉛筆を用意しての自力でのマッピングに挑戦して欲しい。昔は誰しもやっていた…といっても今のプレイヤーにはピンとこないかな。

やさしい気持ちで冒険を進めたい

最初に紹介したオープニングからも想像できると思うが、サラトマは、実にほんわかとした世界観を持っている。まるで小さい頃に読んでいた絵本のあの感じだ。実はこれこそが今回本誌で取り上げた最大の理由でもあり、今どきのゲームではちょっとお目にかかれない部分でもある。それは語り口調がやわらかいとか、登場キャラが野菜ばかりといったゲームの表面的な部分だけでも伝わることだろう。

だが、それらの感じがもっともよく現れているのが本筋となる物語部分。例えば、ゲーム冒頭で、キュウリ戦士は1本道を歩いている。すると道端に柿の「柿っ八」が倒れている。息も絶え絶えでとても苦しそう。そこでキュウリ戦士は、先にある湖から水を汲んできて、柿っ八に飲ませてあげる。これで柿っ八も元気を取り戻し、感謝のあまり、キュウリ戦士の冒険のお供に加わってくれるという。

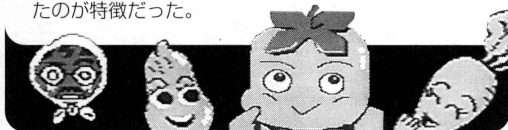
困っている人(この場合、野菜なんだけど…)がいたら助けてあげる。そんな部分こそがこのゲームの真髄なのだ。見返りを求めよう、とまではいわないけれど、いいことをすればちゃんとそのお礼が戻ってくる。

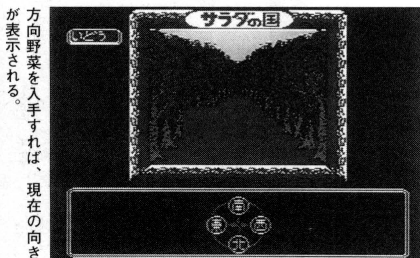
そういう展開って、素直に気持ちいいと思いませんか?

パソコン版
サラダの国のトマト姫

「PC-8801」などの当時主流の8ビットパソコンで、テープや5インチディスクといったメディアで発売されたパソコン版「サラダの国のトマト姫」。本文中でも触れたように、発売された当時は非常に高い人気を得ていた。

また、当時のパソコンゲームでは、「OPEN DOOR」などのように、英単語で打ち込まないといけなかった。「サラトマ」はその過渡期のゲームで、「まど　あける」などの日本語と、英語の両方が使えたのが特徴だった。





方向野菜を入手すれば、現在の向きが表示される。



デッドゾーン

ディスクゲームSF アドベンチャーの不朽の名作

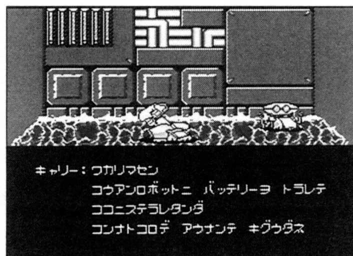
「キャリー、ドエ～ス」の音声合成音に驚いた「デッドゾーン」。謎解きに苦労するゲームだが、結末をみればその苦労は無駄ではなかったと思うだろう。

ハード：FCディスク／メーカー：サン電子／発売日：86・11・20／編集部購入価格：500円／入手難易度：易しい

音声合成に驚かされたディスクゲーム初のADV

「オレハ、ナゼココニイルノダロウ」。音声合成のこのメッセージで、ディスクゲーム史上、最高の名作ゲーム（少なくとも筆者はそう思っている）「デッドゾーン」は始まる。ディスクシステム本体が発売された86年、まだソフト自体の種類はあまり揃ってはいなかった。ジャンル的にもアクション中心だったように思う。アドベンチャーゲームがあまり好きではない筆者は、このゲームの記事を専門雑誌で見ても、そう興味はそそられなかった。

だが、買ったばかりのディスクシステムを使ってゲームがしたい、という欲求がつのり、ついつい買ってしまったという記憶がある。当時は、それほどソフトの月間での発売本数は少なかったのだ。ディスクゲーム初のアドベンチャーということで、どんな仕掛けがあるのだろう？ という期待も購入した動機のひとつだった。



B1階で、キャリーをみつけだそう。主人公カークとキャリーとの会話が軽妙で楽しい。

無意味なコマンドと高い難易度の謎解き

このゲームはスペースコロニーを舞台として、最終的に捕らわれた恋人を助け出すのが目的のSFアドベンチャーだ。したがって、ゲームはほとんどがコロニー内で進んでいく。地下1階から8階までの各フロアでは必ず大きなイベントがあり、それをクリアすることで次の階へと進んでいける。

ゲームシステム的にはこれといった特徴があるわけではなく、様々なコマンドを駆使して謎を解いていく。各コマンドは、その状況によって種類が増えたり減ったりしていくのだが、その中にはまったく無意味なコマンドが存在する。これがクセモノなのだ。

アドベンチャーゲームでは基本的にコマンド選択によってゲームが進行していくので、行き詰まったときにはあらゆるコマンドを選択して突破口を開こうとする。ところが本作のように、コマンドの中に無意味なものがあると、それだけで混乱してしまう。おそらく制作者側としては、ちょっとした遊び心で入れてあるのだろうが、早く先へ進みたくてうずうずしているプレイヤーの心理状態では、そんなものを楽しむ余裕はない。少なくとも筆者はそうだった。

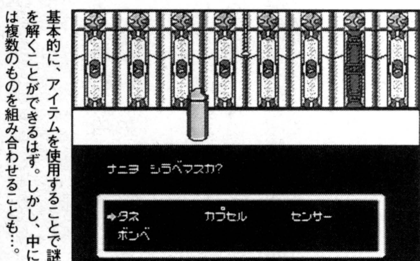
先へ進むための謎解きもけっこう難しいものがある。ゲームスタート時は地下1階のある部屋にいきなり放り出されて、まずそこから脱出しなければならないが、この時点ですでに行き詰まってしまった。最初から使用できるコマンドがとにかく多い。部屋の中には壊れたロボットしかないのだが何をどうすればいいのかがわかりづらい。正解へのヒントがあまりになさ過ぎるのだ。万事がこの調子で進んでいくので、短気を起こすとまずクリアはできないだろう。もっともこういう作りのゲームは、こ

のソフトだけではないが…。そういう意味でもアドベンチャーは好きになれなかった。だが、本作は物語に引き込まれていってしまい、最後まで遊んでしまったのだ。

なぜかひき込まれていたストーリー

はっきりいって、ゲーム立ち上げ時の音声合成によるメッセージで驚かされた期待感は、プレイ時間が長くなるにつれて薄れていった。これだけの話ならただのク○ゲーだった、で終わってしまう。が、あれだけ苦労させられるにも関わらず、先の展開が気になってしまうのだ。スペースコロニーという閉ざされた空間が舞台の脱出劇というのは、興味をそそられるものがあった。また、密閉された空間での進行は、展開が散漫にならずに済んだ要因といえるだろう。そして、主人公とともに行動を共にするロボット、キャリーの存在が大きいのだ。行き詰まったときにヒントをくれる助手的存在であるキャリー（音声合成で喋る）のおかげでなんとか進むことができるのだ。

だが、ヒントをくれる、といった理由ではなく、キャリーの性格などから感じられる魅力が、知らず知らずにプレイヤーをひき込んでいく。それをいちばん感じられるのが、衝撃のエンディング時なのだ。当時、周りのクリアした人の間ではキャリーのことが話題になった記憶がある。



基本的に、アイテムを使用することで謎を解くことができるはず。しかし、中には複数のものを組み合わせることも…。

TVゲーム創成期ならではの感動だったのかも…

今思えば、よくあるエンディングの一つにすぎないと思うのだが、いまだにその内容が記憶に残っている。ここ2～3年にプレイしたソフトよりも強烈な印象があるのだ。これはTVゲームがまだ創成期で、ソフト自体の本数が少なく、夢中になってプレイできたからこそ、ということが大きいのかもしれない。それは、溢れるくらいソフトが発売されている現在では、あまり味わえない感覚なのかもしれない。絶対にオススメ、というソフトではないのだが、ただ、過去にこういうソフトがあり、当時熱中していたほとんどの人が「あれは名作だった」と目を細める1本であった、ということを知ってもらいたい。



ここでは、謎解きに詰まりそうな場面をピックアップして攻略した。ゲームに行き詰まった人はここを読んで、ぜひ感動のエンディングまでたどり着いてほしい。

○1階に脱出するには?

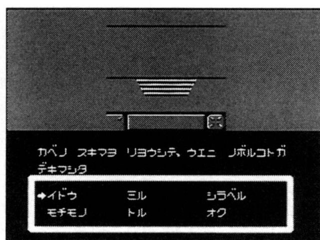
まずは、キャリーの上に乗ろう。これは、壊れたロボットを調べていくうちに解決法がわかるハズ。その後、両側の壁が迫ってくるが、慌てずに「イドウ→ウエ」を何回か選択しよう。すると隙間ができるので、排気口のアミを開ける。これで1階に脱出できるぞ。

○5階から6階へ行くには?

6階へはチェックゲートを通過していく。まずはベルトコンベアーを動かそう。後はコンピューターの質問に答えればOK。キャリーが「クリアしたも同然です」と言いだしたら正解は近い。

○7階のハッチを開くためのパスワードは?

物質転移システムのドアを開けるにはパスワードが必要。だが、キャリーに教わった「1215225」を入力してもドアは開かない。実はこの数字、アルファベットの並び順。つまり「L＝12」となるわけ。これをふまえて「MARY」を数字に変換してみよう。



B1階から脱出できなくて挫折した人も多いのでは? とにかく「イドウ→ウエ」を選べば道が開けるはずだ。



必殺仕事人

奇想天外「必殺」アドベンチャー！

FC末期に登場した、コンセプト不可解なADV。キミも中村主水になって「必殺気分」を満喫しよう！

ハード：FC／メーカー：バンプレスト／発売日：90・12・15／編集部購入価格：980円／入手難易度：やや難

ゲームになった「必殺シリーズ」

「はらせぬ恨みをはらし、許せぬ人でなしを消す。いずれも人知れず、仕掛けて仕損じなし」――「必殺シリーズ」は72年より92年まで中断を挟んで20年間、全30作768本作られた、TV史上に残る傑作時代劇シリーズである。その第二作「必殺仕置人」にて初登場、以後最終作の「必殺仕事人激突！」まで、ちょうど半分の15作品に主演し、「必殺」の顔として君臨したのが、藤田まこと演ずるおなじみの中村主水だ。

その彼が活躍するFCソフト「必殺仕事人」が発売された90年当時は、週一回のレギュラー放送が休止中で、年二本程度のスペシャル版が作られていた時期。いわゆる「必殺」ブームに沸いたのは82年から84年頃であり、ゲーム化の企画が立ち上がったのは当然それ以降だ。筆者のように「ゲーム好き」で「大の必殺ファン」という人はそう多くもないだろうし、いかなるニーズがあったのかは定かではないが…。その意味では、96年に発売されたSS用「必殺仕事人」は、劇場公開された「必殺！　主水死す」と時期を同じくしているので納得が行く（もちろんゲーム内容に納得しているわけではないが）。しかし、時代劇キャラという特異な題材が巧みにSD化されているところを見ると、ゲーム以外にプライズマシン用ぬいぐるみ等の商品展開が考えられていたのかもしれない（ホントか？）。

「必殺気分」で盛り上がろう

それでは、FC版「必殺仕事人」に登場する中村主水の仲間たちを紹介しよう。ともに仕事をするのは以下の五人。かんざしで相手の首筋を一撃する「飾り職人の秀」、三味線の糸で吊り殺す「三味線屋の勇次」、組紐で締め上げる「組紐職人の竜」、手槍で敵を倒す「鍛冶屋の政」、そしてファン人気ナンバーワンの「念仏の鉄」は骨はずしが得意技だ。そのほか、情報収集役の何でも屋の「加代」、勇次の育ての親で三味線弾きの「おりく」、「仕事人は正義の味方」と心得違いをしている受験生「西順之助」を加えたメンバーが当作の「主水チーム」（ファンは好んでこう呼ぶ）である。また、「ムコ殿！」「あなた！」でおなじみの「中村せん」「りつ」のコンビや、職場での主水のイジメ役、南町奉行所筆頭同心「田中」もぬかりなく登場している（加えて、順之助の尻を追い回すオカマの玉助や、順之助の許婚のお新まで登場するマニアックぶりを見せる）。

さて、肝心のゲームシステムは大まかに4種類のモードに分けられる。マップモードで移動先を指定。これは話が進むにつれて行ける場所も増える。マップで指定した町や村の中では、二頭身のかわいいキャラを操作する、おなじみのRPG風モードになる。ここで重要キャラと会話をすると、アドベンチャーモードとなり、アイテムや情報の入手に励むことになる。そして四つ目のモードが、クライマックスとなるRPG風の戦闘モードだ。

「水戸黄門」や「暴れん坊将軍」のような王道時代劇と違い、「必殺シリーズ」では悪人を闇から闇へ一撃必殺で葬るのが常だが、それをゲームとして表現する

のは難しい。しかしさすがにそこは工夫が凝らしてあり、プレイヤーと敵に設定された6マス分の体力ゲージが先になくなった方が負け、というシステムを用いている。この戦いはコマンド入力による攻防となり、コマンドには「たたかう」「ぼうぎょ」「かくれる」の三種類がある。中でも「かくれる」は有効だ。うまく行けば敵はプレイヤーを見失い、また次のこちらの攻撃力が大幅にアップするのである。「かくれる」と「たたかう」を交互に展開していけばまず負けることはないだろう。

戦闘に勝つ、ようするに「仕事」を果たすと、FCとしては美しいビジュアルシーンが流れ、「必殺気分を充分に盛り上げて」くれる（マニュアルにある名文句。だが必殺気分って一体…）以上の四つのモードが巧みに配分されているのが、当ソフトの最大の特徴であり魅力といえよう。

悪党どもを闇に葬れ!

キャラとゲームシステムは一通り紹介したので、ここからはADVの要であるストーリーを簡単に紹介してみよう。

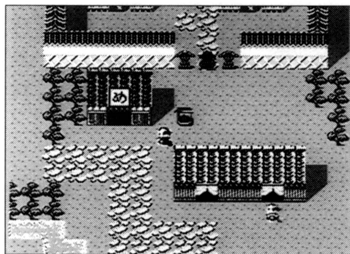
ある日、門前町にある、真草寺の妙光尼が、みなしごのリーダー格である「ろく」に出刃包丁で切りつけられる事件が起こった。南町奉行所筆頭与力・間村の命によりろくを捕縛した中村主水だったが、番屋より逃走したろくは謎の影の放った毒針で殺されてしまう。

組紐職人の竜や念仏の鉄らの情報により、捜査線上に港町を取り仕切るヤクザの権造と、廻船問屋の鳴海屋が浮かび上がった。権造は貧しい本田村より娘たちを奉公に連れてきては、鳴海屋の船で異国へ売り飛ばしているらしい。ろくを殺したのも「闇の助っ人」と呼ばれる連中の一味だ。

本田村の雪乃という娘と、旗本・白河の殿様との間にできたお菊を巡る陰謀も複雑に絡み、そして南町奉行に昇進した間村にも何か企みがあることを知った主水たち。

仕留める相手は鳴海屋、権造、「闇の助っ人」、白河の奥方、そして間村…。「極悪非道の悪共を、闇で裁いて仕置する。誰が言ったか裏稼業、その名を…『必殺仕事人』」。当作は完全な一本道ADVで、ある条件を満たさないと次に進めないようになっている。特に頭をひねる謎解きもなく、とにかくコマンド総当たりで行けば詰まるということはないだろう。また、ビジュアル的には地味なのだが、オリジナルに結構似ている「必殺」キャラは、ファンにとっては良いサービスだ。

江戸時代を舞台にしたADVは珍しく、キャラクター物であることを抜きにしても、プレイする価値はあるだろう。



ADVだというのに、町の中などでの移動はこのようなRPGっぽい画面構成だ。

必殺ちょっといい話

●中村主水の剣の流儀は基本設定の「奥山神影流」のほかに、「一刀無心流」「御獄新蔭流」「小野派一刀流」「心形刀流」がある。

●マニュアルでは、念仏の鉄は「指三本で相手の骨を折る」とあるが、実際には2本。3本は「必殺仕置人」企画段階の設定。

●飾り職人の秀の武器はかんざし。しかし、ごく初期にはノミを使用していた。

●三味線屋の勇次の父親を殺したのはおりく。その事実は勇次も知っており、以後、母子同様に暮らしている。また、勇次もごく初期には三味線の糸で相手を吊らず、そのまま絞殺するパターンを多用。

●ゲーム中ではオカマの玉助のことを、お新が「玉ちゃん」と呼んでいるが、二人は順之助を巡る恋仇なので、このような呼び方はしない。



水晶の龍

ビジュアルの美麗さに酔ったADV

当時斬新だったアイコン選択型のSFアドベンチャー。昔からスクウェアしていたんだと思わせる作品だ。

ハード：FCディスク／メーカー：スクウェア／発売日：86・12・15／編集部購入価格：500円／入手難易度：易しい

アイディア重視のゲームが目立ったディスク時代

今や、最大手ゲームメーカーとして君臨するスクウェア。様々なアイディアを盛り込んだソフトをユーザーに提供してきたが、その原点はファミコン時代にあるといえるだろう。特に、スクウェア発売のディスクシステムソフトにはそれが多かった。

まあ、中には3Dメガネで画面を立体に見せる「飛び出せ大作戦」や「ハイウエイスター」といった迷作もあったが…。

しかし、その精神があってこそ、現在のスクウェアがあるといっていいだろう。FFシリーズやロマサガシリーズしかり。そして、この「水晶の龍」でも、その原点が垣間見られるのだ。

FFの原点？美麗ビジュアルが目白押し

ストーリーが展開していく上で、たくさんの絵が表示されていくアドベンチャーゲーム。ゲーム内容はもちろん、そのビジュアル画面の出来がプレイヤーをのめり込めませるかどうかを決めるといっていいほど絵の出来は重要だ。

当時にしては、いくら大容量のディスクシステムソフトとはいっても、ビジュアル面で目を見張るソフトというのはほとんどなかった。たとえアドベンチャーゲームにしてもだ。各メーカーはそれをカバーするために、色々なゲームシステムやアイディアでカバーしていたものが多かったと思う。

そんな時期に登場したのがこの「水晶の龍」だった。画面上のキャラが瞬きまでする美しい画面は、その時代に登場したゲームの最先端をいくものだった。これは、現在のスクウェアのゲームに通ずるものがある。「魅せる」画面作りの原点が、このソフトにはあるといえるだろう。

展開のうまさが、プレイヤーを物語に引き込む

そしてビジュアルだけでなく、システム面でも新しい試みをしていた。多くのADVにみられたコマンド選択式ではなく、アイコンが採用されているのだ。そのためコマンド選択型のものと比べると、非常にとっつきやすいゲームになっていた。

筆者は当時、夢中になってプレイした覚えがあるが、プレイヤーをひき込むゲーム作りはさすがといえよう。ストーリー的には主人公が見たドラゴンの謎を追う、というSF的な内容で、その展開のうまさも熱中させる要素のひとつだ。

どちらかというとストーリー展開に重点を置くスクウェアだが、このゲームに関しては、それがうまくハマっているといえるだろう。スクウェアを敬遠しているユーザーの方は、食わず嫌いをせず、一度プレイしてみてはいかがだろうか。原点を垣間見ることで、新たな発見があるかもしれない…。

きがつくと ぼくは みしらぬふねのなかにいた。
「わたしは ユージン。きみが そうなんしている
ところを みつけたんだ。たすかってよかった。」

瞼が閉じたり開いたりするだけだが、当時はそんな演出がうれしかった。淡い色使いのグラフィックもイイ感じだ。

POST CARD

50円切手を
貼って下さい。

1040043

東京都中央区湊2-4-1　MGビル
KTC キルタイムコミュニケーション
季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部
Vol.6アンケート係行

フリガナ イノウエ カツシ 氏名 井上 勝史	ペンネーム ノヨル・カマーイ 職業 学生	年齢 14 歳	性別 男・女

〒739-1807 住所
広島県高田郡高宮町 羽佐竹 1065-10

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）
週刊少年マガジン

●買って面白かった中古ゲームソフト名
天地を喰らう2

その理由
HPを兵士数にしてる所や、三国志の内容にあってるから

●特集でとりあげて欲しいテーマは？
「ゲーム進行不可能!!、攻略難度レベルE」ゲーム特集

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？
バスフィッシング

●面白かった記事（３つまで目次の番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（３つまで目次の番号で記入して下さい）

●この本を購入した理由

●現在の中古ソフトに関する話題についてどう思われますか？

●もし、本誌で新世代機のソフトを扱うとしたら、どのような内容を望みますか？

●本誌で新世代機のソフトを扱った場合、本誌を引きつづき購入しますか？

・買う　・買わない　・別冊なら買う（理由　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは4月20日までです）

水晶の龍

ユーズド・ゲームズ
季刊ユーズド・ゲームズvol.6春号
1998年2月28日発行　第3巻第1号通巻第6号
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

発 行 人：高橋清一
編 集 人：小泉俊昭
編 集 長：滝沢嘉一
編 集 部：引地幸一
奥山美雪
津田清和
A　D：石井敏昭
デザイン：金子健
田中しおり
亀尾裕次
田中一徳
常松良三
編集協力：市川和久
M２
凧健太郎
坂本晃
中澤学
中村満
成田展弥
販売営業：長谷川安次
大森浩司
松田学
並河美樹
藩守亜希子
篠永憲生
板倉正典
鈴木真吾
印　刷：大日本印刷株式会社

(株)KTCキルタイムコミュニケーション
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1 MGビル
編集部 TEL03-3555-1201 FAX03-3555-1203
販売部 TEL03-3555-3431 FAX03-3551-1208

EDITOR'S ROOM



「ユーズドゲームズ」をご覧いただき、ありがとうございます。お初にお目にかかります。先日、嬉しくも悲しい誕生日を迎えまして、ユーゲー編集部の中では単独三十路へと突入することとなりました滝沢です。また、スタッフが変わったのか？　などと感じられている方もいらっしゃるでしょう。その通りです。これまでも、スタッフに限らず、表紙、住所などもコロコロ変わってまいりました。これからもコロコロ変わっていくかも知れません。でも、これって「進化」ですから…。今後もユーゲーにご期待下さい。（滝沢）



モノクロページが増大して目出鯛限りの…ウソです、ゴメンなさい。どうか見捨てないで下さい。カラーページは時期をみて復活する予定ですので、それまでご勘弁下さい（ダメ？）。さて、話は変わりますが、最近ゲーム業界が中古ソフトに関して揺れていますね。無論、本誌にとっては無視できない話題です。あ、「問題」ではなく「話題」と言ったのは、個人的にそこに「本当」に問題があるのか懐疑的だからです。とはいえ、現在の中古流通のあり方がそのままでいいとは思っていません。まあ、詳しくは次号で…。（引地）



大雪の日に灯油と食料が底をつきました（この場合バターや酒は食料ではない）。足が埋まる程の積雪と吹雪の中、18リットルの灯油を30分かけて運ぶとある種の悟りを啓けます。ところで「シャドウラン」いいですねぇ。サイバーパンクと魔法の融合。しびれますね～。私の通った、D&D→R to R→TORG→シャドウランというのは「TRPGの裏街道」なんだとか。常々「目をつけたものは大抵マイナー」という妙な眼力が備わっていると思ってましたが…。編集部にいられるのもきっと、こんな力があるから。（奥山）



某センチを発売日の朝にゲットし、全ての面で予想以上に打ちのめされてなんだか無性に眠りたい今日この頃ですが、いやー、いいっすね「マサルさん」。あのノリをまんまアニメ化しているところが。漫画をアニメ化すると、間延びして漫画本来の面白さがなくなっちゃうんだけど、これははっきり言ってそのまんま。深夜０時３０分から１０分間、関東ローカルっぽいし、絵は動かないし、スタッフクレジットもほとんどないけど、現在のアニメ業界でできる、漫画原作のアニメ化として、傑作だと思うのである。見れ。（津田）

VOL.5読者プレゼント当選者発表

星をみるひと（FC）
滋賀県　仁木豪志
ドリームマスター（FC）
東京都　中野誉
タイムズ・オブ・ロア ～失われたメダリオン～（FC）
愛知県　杉浦雅充
必殺仕事人（FC）
千葉県　吉岡成康
スターパロジャー（PC－SCD）
東京都　和田正樹
クインティ（FC）
静岡県　柴崎和之
天地無用！　魎皇鬼（PC－SCD）
鳥取県　飯田浩之
ドラゴンナイトⅡ（PC－SCD）
千葉県　佐野愛
三国志Ⅱ　覇王の大陸（FC）
香川県　増田鉄平
龍牙　忍者クルセイダーズ（FC）
香川県　中井友裕
魔城伝説Ⅱ　大魔司教ガリウス（FC）
山口県　蔵重秀之
高山克彦さんサイン入り「プリンセスメーカー」（小説２冊セット）
大阪府　高田衣里
PRACTICE（同人誌）
富山県　中田賀子
千葉県　高梨綾子

（敬称略）

本誌５号１２８ページの「魔城伝説Ⅲ　大司教ガブリス」は「魔城伝説Ⅱ　大魔司教ガリウス」の誤りです。大変申し訳ございませんでした（実物を見ながら打ったのにどーしてこんな間違いを…）。なお、3月末日までに到着しなかった方は編集部までご連絡下さい。

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ
VOL.7 SUMMER
5月末日発売予定

NEXT ISSUE

次号予告

第1特集
美食倶楽部バカゲー専科スペシャル
奇作豊作！ バカゲーコレクション

第2特集
厳選シミュレーションゲーム特集
魂を賭けた戦場へようこそ

特別ふくろ綴じ **新世代機ソフト見参！**

中古ソフト問題の真相／制作者インタビューなど豪華連載も絶好調！

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ
VOL.7 SUMMER
5月末日発売予定

バックナンバーのお知らせ

申し込み方法

郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は下記の4つから選択できます。

A：ハガキにて注文
〒104東京都中央区湊2-4-1 MGビル3F
（株）キルタイムコミュニケーション販売営業部

B：FAXにて注文
FAX番号 03-3555-1203
キルタイムコミュニケーション販売営業部
「バックナンバー購入希望」係

C：パソコン通信にて注文
ニフティサーブID：LEE02342
題名「バックナンバー購入希望」

D：切手を同封して注文
宛先はAと同じ。（本体価格＋消費税）に送料（右記参照）を足した金額と同額の切手を同封。

お支払い方法（A〜C）

代金引換。商品と引き換えに本の代金と送料をお渡し下さい。現金に限ります。なお、お届けする前に電話連絡をいたします。なお、送料は何冊でも一回分、一律380円です。

送料（D）

冊数	1	2〜4	5〜7	8〜11	12〜15	16〜
送料	250円	350円	450円	550円	600円	700円

ただし、VOL.1は2冊分で計算してください。

ご注意

申し込み到着から発送までは、約2週間ほどかかります。ただし、在庫が少ない場合に限り、1ヵ月以上かかる場合もあります。在庫が完全になくなった時点で締め切りとさせていただきます。



VOL.1 96年7月発行 780円
- 500円で1ヵ月遊べるRPG
- バカゲーを美味しく食べよう
- 今こそファミコンディスクシステム他



VOL.2 97年2月発行 780円
- 誰も知らないソフトを秘かに楽しむ
- 1ドットに賭けた青春が甦る
- この対戦ゲームが熱い！他



VOL.3 97年5月発行 780円
- 充実！ 中古ゲームライフ
- あのシリーズの1作目ってどんなゲームだった!?
- スーパー32X特集他



VOL.4 97年8月発行 760円
- 脱線！ チョー大作主義
- パソゲーより愛をこめて
- 1タイトル8ページ特集「セプテントリオン」他



VOL.5 97年11月発行 760円
- 手を出すな！キワモノ全開ハード＆ソフト
- 君に捧げるスウィートゲーム
- 制作者インタビュースペシャル

PRESENT

「数が少なすぎる！」「もっといいものを出せ！」などのご意見が山のように来ている「読者プレゼント」。その分たまーにレアなものもあるので、許してさいね。今回は、編集部員が私物を少しずつ提供した、内容不明の福袋も作ってみました。

大塚幸二さん提供
「美食戦隊薔薇野郎」のフィギュア
6名様

お楽しみ３本セット
（FC&SFC）

編集部員提供福袋
（中身はゲーム関係とは限りません）

- FC 聖鈴伝説リックル
- SFC パネルでポン
- SFC 平安風雲伝
- SFC ワンダラスマジック
- FCディスク 水晶の龍
- FCディスク デッドゾーン
- MD 新創世紀ラグナセンティ

各1名

当選者の発表は、ユーズド・ゲームズVOL.7（5月末日発売予定）にて行います。

ユーゲー編集部主催 「パネポンマスター選手権」開催！！

応募のルールはとっても簡単です。「1Pエンドレスモード」を「ノーマル」でプレイして、最後に出る「RESULT」の画面を「画面写真かビデオテープ（VHS）」で送ってくれればＯＫ！　次号でハイスコア及び上位入賞者を発表し、その方々に本誌特製テレホンカードを進呈します。ただ、「RESULT」は何画面にもなる場合があるので、それを「全部」撮って送ってね。なお、送ってくれた写真やビデオは返却できません のでご了承ください。たくさんのご応募を待ってます！　みんなでパネポンの輪を広げよう！！



締め切りは4月20日（消印有効）です

初登場!! 新井理恵のコミック&エッセイ

RPGにも様々な勇者がいたが その中で最も役立たずの「勇者」はどんなクソゲーでもなく意外にも「ドラクエV」の勇者さまだろう









最近のオタクは相手を「おたく」とはかたくなに言わない代わりにやたらと語尾に「〜っス」とつけたり流行が3テンポほど遅れている





※なんかどうせ個人的につくった団体名らしい

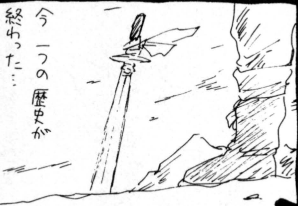


※あくまでも視野の狭い世界でしかイバれない



RIE ARAI PRESENTS ビバってVON NO!!ドゴゴ

いちおしなつかしゲームといえば…
GRANHISTORIA（グランヒストリア）



なんかウロ覚えですが こんなカンジのCMだった気がするっつって ぜんぜんGame違うヤツだったりしてな。

私は「セビウス」時代までゲーセンに通ってたっきり SFC末期までGameを全くやってなかったのですが、このゲームは「CMカッコイー」と思って妙に興味がありました。しかし やったのはわりと最近…。

名前忘れましたがサマンよりイブスキの妹(ファル？)のが好きだな 私は。



なんというか 全てにおいてうす気味悪いトコがたまらなく好きです。いや イイ話なんですけど…。

後味がイイんだか悪いんだか、わからないトコは「サンサーラ・ナーガ2」といい勝負。（いや ホントに好きなGameです）

まるで「敵か味方かカウボーイ」的なキャラだったのに 悪役（しかも器は小さいわ 品は無いわ 何のコトはない性格）だったイロ男 ケイン。

赤 白 ←で、結局ここいらって何者？

ところどころ選択シが出てそれによってストーリーがやや変わるというGameですが とりあえずクノン王子（後にパーティーに加わるキャラ）を病死させ ファル（同上）に優しい言葉のひとつもかけず、ゼノビア（同上）を処刑し、ザ神（かなり前半からパーティーにいる）を滅ぼしても、世界を救うラストに変わりはないものの、後味悪いコト この上ナシです。

↑とりあえず最悪パターンためしてみんなよ…



ラストで「アナタもそろそろお見合いでもして…」と言われていた やんちゃ娘サマンも 登場時 仮に15くらいだとしたら、ラスト時は35くらいに。（いや そんなよりもガイナスターとかあのあたりなんかは40過ぎのおっさんなんかい。）

どうでもいいけどなにこんな「ミニスカポリス」のようなポーズ描いてんだオイラ。

おしえてあげたい　●重装騎兵ヴァルケン

ＳＦＣのアクションＳＴＧです。このゲームはロボット（アサルトスーツ）のパイロットになって戦争を終結させるために戦うというものですが、ほかのゲームと一味違うところが４面にあります。敵の攻撃を受けて仲間が一人死んでしまうのですが、そのとき仲間からの無線通信がいきなり跡絶えた後、母艦のオペレーターの台詞に「モニターから機体の反応が消えた」というのがあるんです。ここで、モニター上の小さな光点ひとつ、それだけで人間一人の生命の有無を表わすことができるということに、私ははっとした気持ちになりました。今何が起きているのかが手に取るようにわかるのに、その出来事に対して自分は何もできない…。飯野賢治氏が以前言っていた「デジタルの悲しみ」を、その何年も前にこのソフトは実現していた、と言い切ってしまうのは少し乱暴でしょうか。ちなみにこのゲーム、アクションとしては簡単なほうで、シールドをうまく使えるようになればノーミスでクリアすることも夢ではないという代物です。ぜひ一度やってみてください。　（神奈川県　福島崇史）

◇こういう「やりきれなさ」って、すごく心を打ちますよね～。大好きなんですよ。
◆ホントに不幸好きなんだから…。

◇そう言い切る引地さんの方が、ヒドイような…。

☆「ヘラクレス」のスタッフがスクウェアにいるという記事を読んで、鈍器で頭を殴られたような気分でした。一体どれくらいの才能ある方々が「ゲーム業界の巨人軍」に行ってしまったのでしょうか。　（埼玉県　北島修司）

◇どれくらい、って言われましても、別に編集部ですべての制作者さんの動きを把握してるわけでは…（笑）。

◆「ヘラクレス」のスタッフっていうのは、シナリオを担当されていた野島一成さん。「バハムートラグーン」と「ＦＦ７」にお名前があったね。「ＦＦ７」の各キャラの個性的な台詞回しは、きっと野島さんのお仕事だと思うなあ。

☆クエストですが、その後開発スタッフの目処も立ったらしく、今は「オウガシリーズ」の続編を64ＤＤで制作していると雑誌に載っていました。でも皆さん気になるんですね。　（千葉県　ＧＵＮ）

◆みんな、むちゃくちゃ気になるらしいね。この話題についてはかなりの量の情報が寄せられたもんな。

◇とにかくこのシリーズの新作には期待する方が多いって事ですね。もちろん私も大いに期待してますよ。

☆ゲーム制作会社に勤めている友人にこの本を見せたら、一通り読んで笑った後「俺はこんな本買わない」と言われてしまいました。（大阪府　うのらみめ）

◆ウ～ン、彼の反応をどう受け取ればいいのか…。しかし、「こんな本」はナイだろうが!!

◇メーカーさんにお電話したときなんかも、すっごく対応に差があるんですよね～（笑）。「中古と名のつく本には、質問の内容がどうであれ一切ご協力できません」って門前払いを食わされた四角い会社とか、ちょっと確認したい事があっただけなのに、当時の関係者の方が色んなオフレコ話までしてくれたＧＡさんとか（笑）。まあ、この2社っていうのがまた、両極端な例なんですけども。

◆イヤ、本当にまったく違うもんなんだなあ…。

◇今後もめげずに頑張っていきましょうね。それでは皆様、次はゴールデンウィークを目前にした浮かれ気分の、4月下旬にお会いしましょう！

◆えっ、7号は5月だよ？

◇ふっふっふ。50ページを見れ！ですよ～。

募集告知！
最近、封書でのお便りが減っていてさみしい限りです。特に、「大阪・日本橋」ショップ情報は随時募集中！　なんと1通しか来なかったんです…。どうかよろしくお願いしますね。

あて先は
〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1 MGビル3F
（株）キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部 読者コーナー係

萬屋遊芸堂



夢の中でもパネポンをプレイ。ナンバー1の座は遠い…。

☆時代は猫ですよね。「あさめしまえにゃんこ」がすごく好きです。でも猫リセットは少しイヤだ。
（山口県　ヘボー）

◆猫って、なんであんな小さなリセットボタンだけを狙ったように踏むかな。

◇まったくです〜。リセットと共に怖いのは、SSのオープンボタン攻撃ですね。でも、今猫がいない私は、そんな事故さえも懐かしい…。

☆ツインファミコンを入手しました。しかしFC部、ディスク部ともに作動しない状態だったので、シャープに修理をお願いしたところ、1万円で完全に直って戻ってきました。
（愛媛県　C使い）

◇シャープさん直してくれるじゃないですか。お茶目〜。

◆お茶目じゃなくってさ、部品なんかによって状況が違うってことだろ。

☆うちにはMSXが4台もあります。任天堂のあいうえおゲームという教育用玩具もおいてあります…そーなんですね。リサイクル屋なんですよ、うち。
（高知県　高知県）

◇家業がリサイクル屋さんなんですか？　すごいですね〜、欲しいものがあったらすぐゲットできますね。

◆しかも相当時代を感じる品が流通してるってのが、またナイスな感じ。

☆SG-1000Ⅱというのがウチにまだあるが、あれって中途半端なハードだよな…。マークⅢみたいに何でもできるわけじゃないし、SG1000ほど稀少ではない（と思う）し。どういうイミをもってセガは出したんだろうか。
（神奈川県　宮原裕也）

◆はっきりいって、セガにそれを聞くのは酷ってもんだと思うんだな。

わくわくインフォメーション

寂しい人はここへおいでよ、愉快な仲間が待っている！

INFORMATION ROOM

募集やお仲間集めなど、色々活用してくださいね〜。くれぐれもイタズラなどしないように！

☆ディスクカードの販売などもしています。
（神奈川県　ブラッキーの倉庫）
http://www.bekkoame.or.jp/ro/waiwai/souko/

☆光速船などレアなゲーム機の紹介をしています。
（大阪府　森下恭志）
http://www.bekkoame.or.jp/i/yasuyuki/

☆ゲーム音楽のページです。（茨城県　ねこめこぞう）
http://www.geocities.co.jp/playtown/7909

☆５号の千葉の渋谷霞さん、俺でよければ「くにお仲間」になったるで！　実は俺もくにおくんが終わって悲しい思いしてたから。かなりディープな設定も知ってます（元テクノスジャパンファン倶楽部会員）。お返事お待ちしてます。〒320 栃木県宇都宮市砥上町336-66　金子裕行（22）

☆「銀河の三人」（ＦＣ）のラストのガルム要塞内でつまっています。クリアの方法を知っている人は、ぜひ教えてください。
（愛知県　金田明範）



兵庫県　きのこもどき



愛知県　斉藤淳



広島県　高山直美

作中はトチローだよ。ちなみに俺の名前は「ひきち」と読むのだ。

☆オレのよく行く店がショップ探訪記に載るのはナゼ？　これまで3店も載ったよ。
（埼玉県　ユースケ）

◇そう、よーく見ると千葉と埼玉が多いんですよね。これは、いつもショップさんをご紹介していただく「ドキドキ冒険島」さんの本部が埼玉ということもあるんですけど。

◆地元のお店はよく知ってるからね。要は編集部員の御用達店、ってことなのさ。

☆「大技林」、「ゲーム年鑑」では、セガ全機種用、マークⅢ用のソフトは載っていません。ぜひ取扱をお願いします。載せない理由は？
（岡山県　高橋尚嗣）

◇本誌5号の「ユーゲー研究所」を見てもらうとわかると思うんですが、本誌でレギュラーとして扱っている機種は、所有率50％以上なんですね。ディスクはFCの仲間として。

◆そうすると、マスターシステム、マークⅢの3％というのは、需要があまりにも低い。扱うとすると、「ハードの悲劇」みたいな企画記事でかな。で、基本的にレギュラーでないものは、「シリーズリスト」などにも掲載しないんだ。「イース」のマークⅢ版なんかが入ってないのはそういうことで。まあ時々入ってたりすることもあるんだけどね（笑）。

☆以前、ゲームギアの画面写真が撮れないと嘆いていましたよね。でも「ファミ通クロスレビュー通信」など、本屋にあるゲーム本には堂々と画面写真が載ってます。どうして？
（大阪府　西康佑）

◆そういう機械を持ってるか、メーカーさんに写真を借りてるかじゃないの？

◇改造するとか、別の機械を取り付けるって手もあるらしいんです。図面と材料さえあれば作りますけど…。

☆アンケート葉書の切り取り線の部分に、ミシン目を入れて欲しい。毎回切り取りづらくて困る。
（和歌山県　城守彦）

◇よく見てね、ちゃんと入ってますよ〜。

トとか、くしゃくしゃマニュアルとかはやめてほしい。
（広島県　DOLIE）

☆大いに結構だと思います。ソニーが中古を認めてないのは、少し疑問です。
（奈良県　なごやん）

☆「世の中には多くのソフトがあるのだな」と認識させてくれる存在そのもので、それ以上でも以下でもありません。
（沖縄県　のりきん）

◇どうです、引地さん。さすがに本誌の読者さんだけあって、「中古賛成派」の方が圧倒的に多いですが。

◆同じ賛成派でも、細かく見るとちょっとずつ主張が違うのがわかるな。

◇そうですね、やはり、新しい品が発売後一週間も経つと中古に売られてしまうような現状には、首をかしげる人もいます。手に入らなくなったソフトだけに限定しよう、とか。

◆メーカーや制作者に利益が戻らないという問題点もあるし。あと、中古には賛成だけどプレミア反対という人。

◇そういった、いわば「条件付き賛成」の方がいると思えば、「古本と同じで、あって当然」という方もいますね。でもまあ、心情としてすごくわかるのは、「中古が業界を大きくしたんだろう」という部分と、「売られたくないなら、それだけの物を作ってくれ」ってところですか。

◆いずれにしても、きっちり取材して、ユーザーの立場に立って中古問題を取りあげたいね。

Q 中古ソフトの存在、是か非か？

反対　5%

賛成　95%

賛成の内訳

無条件　51％
昔の物のみ　22％
あって当然　9％
プレミア反対　6％
中古のおかげで業界は大きくなった　6％
問題はある　6％
（VOL.5読者アンケートより）



ユーゲーQ&A質問箱

Q．５号表紙に描かれている姫の耳が白いんですけど。A．そういう人種。

☆だんだん記事がコアになってきているような気がします。この本を通じて、「ニンテンドウパワー」にFCソフトの書き替えを要望するとかいった運動はできないのでしょうか。
（京都府　中田晴己）

◇もちろん、運動していきますよ。今回の取材で、少しお願いもしてきました。

◆ニンテンドウパワーの連載は次号から始めるし、任天堂さんにも直訴するから、どんどん本誌宛てに要望を寄せてほしいな。

☆ユーゲーの中にはやたら「筆者」という表現が出てくるので、一体誰なんだろう？　という気がします。ライターさんを使っているのですから署名制にしませんか。
（愛知県　四谷一獲）

◇でも、基本的にゲーム雑誌って署名制じゃないですよね。

◆うん、特に必要ないと思うんだな。どの記事にも個性があるんで、誰がどこを書いたのか、想像して楽しむっていうのはどう？

☆ゲームショップ探訪記には、周囲の地図も入れて欲しいのう。あと、プレミアソフトなどは、手に入れたショップも書いて欲しい。
（神奈川県　うみはらかわせ）

◆地図はいいね。ぜひ前向きに検討しよう。

◇ソフトについては、特にプレミアソフトとなると私物が多いんですよ。だから購入したショップさん、というのはちょっと無理かも。

☆4号の読者コーナーで引地さんが「キャラの名前は全部トチロウにする」と書いてましたけど、これは松本零士氏の漫画からとったものなのですか？
（兵庫県　おかポン）

◆その通り！　トチロウは俺の憧れ、俺の理想なのだ！　でも

ユーゲー読者の実態に迫る!?

今回のテーマ

ユーゲー研究所

中古ソフト問題

◇今回は、アンケート葉書の「あなたは中古ソフトの存在をどう思いますか？」という質問の回答をまとめてみましょう。

◆ちょうど中古ソフト問題に動きがありそうだしね。

☆必要悪。特に生産中止のハードは、中古ソフトがなければそれで完全に終わってしまう。
（千葉県　山本健雄）

☆メーカーは、文句言うなら一生手放さないくらいのソフトを作れ！（神奈川県　沼田幸江）

☆最近では著作権などを問題視して中古市場を敵対視している人もいるが、それだったら古本屋とかも同様の理由でダメなはず。
（神奈川県　YTA）

☆どうも思ってません。中古車や古本などと同じで、あってしかるべき物だと思ってますから。
（北海道　鳥取崎ゆう）

☆クリエイター、メーカーに利益が還元されるシステムを早く作るべきです。（静岡県　みや）

☆安い中古よりも高い新品を好みます。中古で嫌なのは、バッテリーバックアップの電池とか、傷とかの心配があること。でも、有名でないソフトは探しにくいので中古がないと困ります。
（奈良県　しうらつよみ）

☆リサイクルと思えば消費者側は気が楽です。
（福島県　上田寿）

☆最近は反対派の言い分も一理あると思わないこともない。ある程度の制限は必要かもしれない。でも、中古でなければどうしようもない領域のことは、大目に見てくれたっていいじゃないか。
（栃木県　Jam・A）

☆捨てる（られる）よりはだんぜんイイコトだ。絶版になっても手に入れることができるし。
（愛媛県　ねんぢ）

☆自分のそのソフトに対する価値観と値段の折り合いをつけることができ、大変助かっている。しかし一般人のサイン入りソフ

たのに…。氏の死が読者コーナーの端の数行でしか、語られていないなんて。ほかの雑誌ならともかく、よりにもよって、これがユーゲーの取る態度でしょうか。
（愛知県　副島圭子）

◇できれば特集でやりたいと思ってたんですよね。でもその時にはもう…。

◆記事の変更はできなかったんだよね。「懐ゲー」じゃなくて、特集で必ずやるから、期待して待っててほしいな。

☆今回のキャッチコピー「目をそらさずに見てごらん」…これを見たときの私の一言「そうきたか…」。一瞬「くらっ」と来ましたが、無事レジへとたどり着くことができました。
（神奈川県　ゲーム初心者）

◇そう思っていただけたのなら成功ですね。ふふふ。

◆ところであの台詞、誰が言ってるわけ？

◇嫌ですねぇ。あの素晴らしくインパクトの強いロボットに決まってますよ。

☆かつてMSXユーザーだった者としては、未だにMSXが生き続けていることを知って感無量でした。データレコーダを買う金がなくて家の古いラジカセを使ってみたものの、きちんとデータを読み込んでくれなかったという思い出に浸ってしまいました。
（東京都　御心ボンバー）

◆ロードするのに30分かかって、失敗するとすべてパァという、あれのことだね。

◇そうです。「サラトマ」も「ハイドライド」も全部テープで遊んだっけなあ。懐かしい思い出ですよぅ。

☆ショップの紹介を見ました。東京以外でも昔のソフトを販売しているところがあるんですね。特に「ないす堂」には驚いた。（宮崎県　OSAMU GOTO）

◇「ないす堂」さんにはびっくりですよね。通販で10万円分も購入された方がいる、という話も聞きました。

◆すごい…。10万円出せる人もだが、それだけ売れる「ないす堂」さんもすごい…。

◇利用された読者さんも、かなりいらっしゃるようですね。



栃木県　ちろ四郎
◇まさにゲームで変わった人生、ですね。今ごろは結果が出ているでしょうか。



宮城県　帋屋風天
◇「フィギュア王」に続いて「ふぁんろーど」にも載ったとか。でも見てない（笑）。



東京都　内田純
◇渋い！　今号の「ムーンクリスタル」の記事、いかがでしょうか？

前号への反響



「目をそらさずに」という彼の指示に、ちゃーんと従えたかな？

☆FC版KOF'97ではライン移動ができないとあったけど、飢狼伝説では？

（神奈川県　izzard）

◆ほえほえ、そのゲエムは餓狼伝説のことじゃったのう。すまんのう。おまえさんはよい子じゃのう。

◇引地さん、パネポンマスターのときとずいぶん態度が違うんじゃ…。

☆第2特集では、記事を読んで破りたくなるような某ゲームス○！とかと違って（笑）、マジメに女性ゲーマーの特集を組んでいただけて嬉しかったです。もっと女性にこの本を読んで欲しいです。

（福岡県　鋼鉄帝国好き）

◇よく雑誌等である女性ユーザーの記事には、常々疑問を持ってたんです。だから真剣に特集したんですが、特集するってことは結局、女性を特別扱いしてるってことで…。

◆色んな反応があったけど、それだけ普段の扱われ方にピリピリ来てる、ってことなんだろうね。ぜひもう一度、特集の最後のまとめのページとかを読んでみて欲しいな。

☆化石ハードの記事は大変よかったです。私の知ってる店では未だに、スーパーカセットビジョンがソフト付で定価で売ってます。

（福島県　吉田博之）

◆時間の落とし穴、時をかけるスーパーカセットビジョン。

◇何が言いたいんですか〜。

☆今回の制作者インタビュー、読者コーナーの佐藤修さんの文章、とても面白かったです。

（東京都　アムカケムドミラ）

◆おかげさまで制作者インタビューは大人気だね。

◇ゲーム制作者の皆さん、ぜひ自己申告してください（笑）。

☆5号の懐ゲーは、絶対に横井軍平氏追悼特集だと信じてまし

うきうきILLUST Gallery

イラストギャラリー

イラストの掲載率は約3割。なんて高確率なコーナーなんでしょう。



東京都　人間コンセント

◇相変わらずイイ感じの絵柄ですよね。もっと投稿してくださいよ〜。



富山県　爆裂宣教師カイ

◇「ロマサガ1」は、敵に囲まれて身動き取れなくなって挫折しました（笑）。

投稿のオキテ

イラスト・お手紙・アンケート葉書など、編集部宛てのお便りは1つの封筒にまとめて送ってくれてもOK！　でもそれぞれに住所・氏名・ペンネームなどを書いてくださいね。イラストは、必ずモノクロで描いてください。それと、トーンが剥がれたり、消印がついちゃったりするので、封筒に入れて送ってくれるといいかも。ついでにアンケート葉書も入れると切手代の節約にもなりますよ〜。

らもよい誌面づくりを目指して頑張ってください。
（東京都　リン・ラオ）

◇初めての読者さんが増えてる～。嬉しい限りです。

◆「グラン」が終わったら、次はぜひパネポンに挑戦してほしいな。いや、すれ。

☆全体的に愛があるのが大好き。結構バカにしたこと書いてても、イヤミじゃない。あと、この本に出てくるゲームは買ってみたくなる魔力がある…文章がウマイのかも。
（千葉県　小川真史）

◆それはだね、愛という名の魔法をかけているからなのだよ、ふっふっふ。

◇引地さん…クサすぎますよ。それもパネポンマスターの特技ですか？

☆本屋でたまたま創刊号を見つけて、中身を見て「ぐはうッ!!なんてスバラしい本なんだッ!!」と思い、光の速さで購入したのを昨日の事のように思い出す今日この頃。次号がちゃんとでますように。
（秋田県　かさぶたハガー）

◆早いなあ。今年で二年になるのかと思うと。それにしても、未だに「ちゃんと出るのか」を読者さんに心配されてるって一体…。

◇遅れたのは1号と2号だけなんですけどね。まあ、それだけあれば充分ですか（笑）。

☆りかりんさん、逆境に負けずゲーマーしてください。やがて成長した子供が味方になってくれます。私も小4の長男がそうです。
（石川県　つくし）

◆そうか！　成長した子供を仲間に引き入れてしまうという手があったか。

◇それっていいですねぇ、親子揃ってゲームを楽しむというの。りかりんさん、これをご覧になってらっしゃるでしょうか？　めげずに頑張ってくださいね。

☆朝日新聞1月15日13面はご覧になりましたでしょうか。中古ソフトの販売が中止されるかも、という内容なのですが。
（埼玉県　小谷中政樹）

◇そうなんです、記者発表があったんですよね。

◆その後、SCEに独禁法違反の排除勧告通達もあったし、CESAの見解も出たし、今年は何か、中古ソフト関連に大きな動きがありそうな予感だね。今号で特集する予定だったんだけどもう一度取材をやり直す事になったんだ。

◇ある人からは「中古販売は違法」って、まるでユーゲーも犯罪者扱い…。ああ、ダメ人間街道まっしぐらな私たち。故郷のお母様、娘は東京で犯罪に手を染めてしまいました…よよよ。

◆違法だって業界が主張するのは、自分たちの利益を守るためだからかまわないんだけど、だったらどうして今まで、中古販売してる人が罰せられなかったんだろうねぇ。

◇おお、さすが元法学部。言う事が違いますね～。期待してますよ。

あるメーカーに花束を

工画堂スタジオ編

主にNEC系のハードで作っているメーカーです。当然PCEでもソフトを出していました。このメーカーのビジュアルシーンに対するこだわりは、なかなかすごいものがありました。どのようなことかというと、

1：長い
シナリオ間に6、7分くらいは平気で入れてきます。ちなみに音声はCDDAなので、ドラマとして聞けなくもないです。

2：口パクが細かい
これはもうサターンの某ADV並み？　ちゃんと喋っているように見えるんですよ。

3：7割くらいは会話
つまり、口パクが細かい分、動きが少ないというわけです（笑）。5号で「スーパーシュヴァルツシルト2」が紹介されていたので書いてみました。とりあえず、メカとSLGが好きなら外れのないメーカーだと思います（稀に例外あり）。
（北海道　xaｰ33）

◇大学院時代に実験の助手をしてて、実験にこの「シュヴァルツシルト」って単語を使ったんですよ。そしたら学生に「ゲームであったよ」って言われて。その頃はゲームの方は知らなかったんですよねぇ。

◆で？　工画堂への感想は？

◇き、綺麗なおねーちゃんがたくさん出てくるメーカー…。

DOKI・PAYAPAYA・UKIUKI・

ぱやぱや読者コーナー

愛さえあればだいじょ〜ぶ



皆さん年賀状ありがとう! また色々リニューアルして、3回と同じ体裁が続いたことがないってゆー奇特な本誌ですが、すべて前向きに考えましょうね。それでは、読者コーナーに行ってみましょう!

◇皆さんこんにちは、華麗なる手さばきの、パネポンクイーンこと奥山です。

◆何がクイーンじゃ。真の実力者、パネポンマスターはこの俺様なのだ!!

◇はいはい引地さん。とりあえずコンスタントに私と津田さんに勝てるようになってから言ってくださいましよ（笑）。真の王者、パネポンキングは津田さんじゃありませんか。

◆くそぅ、購入後三日間は俺の天下だったのに…。

◇諸行無常、盛者必衰、万物流転でございますよ。

◆涼しい顔して悟りきったようなこと言いおって…許すまじ! 勝負だ!!

◇わかりましたとも、「星をみるひと」攻略担当を賭けて勝負です!! じゃなくて〜読者さんのお便りの紹介をしましょうよ。

☆昨年はいろんなゲームを紹介してもらってありがとうございました。もう貴誌なくしては私のゲーム生活は成り立ちません。今年もたくさん面白いゲームをよろしくね。ところで奥山さんてイラストみたいにかわいいの? がんばれ! 奥山さん、栃木出身だし。

（栃木県　大貫香代子）

◇今年もじゃんじゃんいいゲームを紹介していきますので、どうぞよろしくお願いしますね。…ところで、あのイラストは藤井寺さんのウデですよぅ。あんまり当てにしないでくださいね〜。

◆毎回好き勝手なコスプレをお願いしおって…。

☆初めてお便りします。この5号購入を機に、1〜4号も揃えました。それをさせるだけの面白さが貴誌にはあると思っております。貴誌の記事を読み、「マグナブラバン」を買って無事クリアし、今「グランヒストリア」をプレイ中です。これか

Illustration:藤井寺朔水／古沢久美子

ことができる。ステージは砂漠や氷雪地帯、浮遊大陸など変化に富んだものが全部で六つ存在し、そのそれぞれに、洞窟内での戦いや息詰まる空中戦など、ステージの山場ともいえるシーンが用意されている。これらのシーンの特性を前もって知っておけば、得意な面を先に攻略したり、苦手な面を後に回して装備の充実を図るといったステージ選択を利用した作戦を立てることが可能だ。

　また、プレイヤーが使用する精霊の選択もゲームクリアのためには欠かせない要素のひとつ。火水土風の４タイプある精霊は、「火は射程距離が短いが、攻撃力が高い」とか「水は攻撃範囲が広い反面、威力が低い」といったように、攻撃力に明確な差がある。そのため、各ステージごとに相性の良い精霊があるのだ。そこで、精霊選択が各ステージで行えることを利用し、常にその面と相性の良い精霊で戦うようにすれば、戦いやすさはだいぶ変わってくるのだ。

　精霊選択後のアイテム購入もゲームに大きく関わっている大切な要素だ。ただでさえ高難度のこのゲーム。だが、その難しさをアイテムを購入することで補うことができるのだ。つまり、魔力を上げるアイテムや傷を癒すアイテムなどをゲーム中に得たクリスタルで購入できるということである。当然、アイテムを買えば買うほど戦いは楽になる。ステージ中でどれだけお金を集められるか、ここがプレイヤーの腕の見せ所だ。

　『WINDS　OF　THUNDER』は反射神経だけでもクリアすることは可能かも知れない。だがゲームに行き詰まったら「戦場に行く前から戦いは始まっている」をモットーにステージ選択やアイテム選びなど作戦を練り直し再挑戦しよう。必ず活路が見出せるはずだ。



各ステージに行く前に、ショップでアイテムを購入できる。事前にパワーアップできるので大助かり。

TRY AGAIN

一度クリアしても、戦士の戦いは終わらない 難度を上げ、新たな冒険に身を投じよ！

　どのステージはどの精霊だとクリアしやすいか？　どの順番でステージをクリアしていくか？　我流の攻略法が完璧というところまで確立されたら、次はゲームの難易度を上げてプレイしよう。敵の耐久力や弾数が増加するだけでなく、何と敵の出現パターンやボスの攻撃方法が変化するのだ。特に「SUPER」の難しさは正にスーパー級、敵の弾数が激増するのは当たり前！　1面から打ち返し弾が情け容赦なく降り注ぐ！　「NOMAL」をクリアすることができる人でも1面がクリアできるか分からないという驚愕の難度に、戦いの最中に神を感じることもあるだろう。この製作者からの挑戦を打ち破るまで、勇者の戦いは終わらないのだ！


ただでさえ難易度が高いと言われるこのゲーム。「SUPER」の難しさは尋常じゃないぞ。



編集部購入価格	780円
入手難易度	易しい

★おすすめポイント

ファンタジーっぽいビジュアルにハードロック調のBGMが見事にハマっていて気持ちよくプレイできる。獲得したクリスタルでアイテムを購入できるシステムも画期的である

★発売当時の評価

ゲーム自体の完成度は高かったのだが、当時シューティングゲームが冬の時代を迎えていたこともあって、残念ながらパッとしなかった。

PCENGINE

WINDS OF THUNDER

メーカー：ハドソン／価格：6800円／ジャンル：シューティング／発売日：93・4・23／1Pプレイ専用

四大精霊を武器に戦う熱き勇者の物語

ファンタジーワールド・ミストラルを舞台にした横スクロールSTG。暗闇に包まれし世界を救うため、勇者よ剣を取れ！

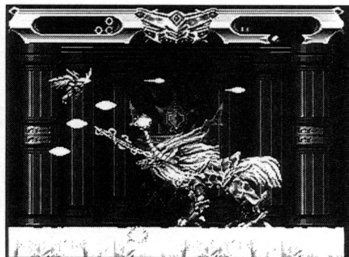
邪神復活を阻止するため、長く険しい旅が幕を上げる

『WINDS OF THUNDER』は、『スターフォース』や『スターソルジャー』といった名作STGを数多く輩出しているハドソンが、REDと共同開発した作品で、前作「ゲート・オブ・サンダー」の流れを汲むファンタジーSTGである。

プレイヤーが、勇者ランディーとなり、邪神復活を企む六大魔将軍を倒し、世界の平和を取り戻すため、単身戦いに旅立つという単純明快なストーリーだ。ゲーム内容としては、次から次へと押し寄せるザコを撃ち倒し、降り注ぐ敵弾の中をかいくぐり、ひたすら前進。そしてステージの最後には、画面の半分を覆いつくさんばかりの大迫力で迫る魔将軍との壮絶な戦いが繰り広げられるという、正にSTGの王道を行くゲーム構成だ。

だが、『WINDS OF THUNDER』には、大きな特徴がひとつある。それは、STGでありながら、RPG的な要素がふんだんにとりこまれていることだ。冒険する大陸（ステージ）の選択にはじまり、使用する精霊の決定、クリスタルを貯め、買い物によって自機をパワーアップしていくシステム、魔力を高めることによって次第に強力になっていく攻撃魔法などなど。これらのシステムを導入したことによって、このゲームは、他のSTGにはない戦略性を有しているのである。

つまり撃ちまくるというSTGの醍醐味に、RPG的な面白さを加えたのが『WINDS OF THUNDER』だ。一味違ったSTGを楽しみたいという人に、このゲームはうってつけの作品なのだ。



ゲームは、スタンダードな横スクロールシューティング。もちろん、ラストでは巨大ボスがお待ちかね。



随所に光るアイデアの数々。撃つだけが能じゃない？

このゲームはただ撃ちまくるゲームとは違い、RPG的要素が含まれている分、戦略をうまく利用すれば、STGが苦手な人でも充分にゲームを楽しめるつくりになっている。

ゲームをスタートするとまずは「ステージ選択」だ。このゲームでは、プレイヤーが自分でプレイするステージの順番を自由に決める



砂漠、湿林、氷雪など自然をテーマにしたステージの中から、好きなステージを選択できる。

今月の一本

めちゃアツイ戦闘！ボスとの直接対決は興奮度120%



おり、数回プレイすれば、動きが読めるようになってくる。例えば、ステージセレクト画面の右上にあるステージのボスであるニードルマンは、垂直ジャンプから4発の弾を撃ち出した後、大きいジャンプでこちらに向かってきて頭の剣山（？）みたいなものでの攻撃を繰り返す。分かっていれば、それなりの隙を見出すことができるのである。

また、この『ロックマン』シリーズ特有のシステムとして、ボスにはそれぞれ弱点の武器が存在する。これを手に入れれば比較的楽に倒すことが出来る様になっているのである。ただ、その武器は、他のボスから奪わなければならず、ステージをうまく考えて選んでいく必要があるのだ。何も考えずにステージを選択すると、非常に苦労することになるので気をつけよう。

ちなみに、一番始めに選ぶステージとしては、ザコ敵の攻撃も比較的穏やかで、ボスの動きも把握しやすいスネークマンステージがいいだろう（セレクト画面の上に位置するステージ）。

ゲームは、難しいながらも、少し考えれば必ず解けるように絶妙なバランスで作られており、ボロボロにやられても「今度こそは！」という気にさせてくれる。いつまでも夢中でプレイできるソフトなのである。

入手は容易なので、手応えのあるアクションが欲しい人は、ぜひ一度プレイしてみよう。

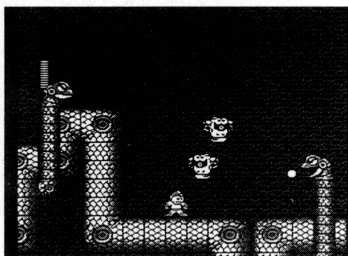
『ロックマン3』において、一番熱くなれるのは、やはりボスとの戦闘である。

何故ならば、このゲームにおけるボス戦は、封鎖された一画面内での直接対決で、どこにも逃げることが出来ない。まさしく殺るか殺られるかの世界なのだ。そこに来て敵は「こんなんついてけるかー!!」と叫びたくなるような激しい攻撃をしてくる。

そこで彼らに対抗するには、本文で少し触れたように弱点を突く必要性が出てくる。だが、弱点の武器を使っても当てなければ意味が無い。

例えば、2体に分かれて、ダッシュとジャンプを交互に繰り返して攻撃してくるジェミニマンというボスは、スネークマンの武器が弱点になっている。地面を這うように進むこの武器を当てるためには、地面をボスがダッシュしてくるのをジャンプで避けて、背後から攻撃するのだ。このように、上手く攻撃を当てるためにはしっかりと敵の動きを把握して、当てたら逃げるという、ヒット&アウェイの戦法が有効なのだ。

もしエネルギーが無くなったら、武器は使えない。後は気合と根性の世界に突入である。この状況で残機が1機だった時には脳内のアドレナリンは垂れ流し状態であろう。これで、相手の体力ゲージ残り2とかでやられた日には、コントローラーが昇天することうけあいである。



絶望的なまでの攻撃が次から次へとプレイヤーを襲う。果たして、ボスまでたどり着くのはいつの日か？



編集部購入価格	1300円
入手難易度	普通

★おすすめポイント

従来のロックマンシリーズにスライディングが加わり、アクションのバリエーションが増している。パズル的な要素を多分に含んでいるので、テクニックだけで攻略するのは難しいが、それだけに手応えのある作品である。

★発売当時の評価

高難易度で有名なロックマンシリーズの第三弾。前作を踏襲したシステムで固定ファンの気持ちをガッチリつかんだ。

FAMICOM

ロックマン3～Dr.ワイリーの最期!?～

メーカー：カプコン／価格：6500円／ジャンル：アクション／発売日：90・9・28／1Pプレイ専用

立ちふさがる強力な敵を倒し、Dr.ワイリーの野望を打ち砕け!!

カプコンの人気アクションゲーム『ロックマン』シリーズ第三弾。迫り来る敵を叩き伏せ、地球に平和を取り戻せ!



高い難度が魅力のACT

このソフトは、90年秋の発売で、最近PSにも発売され人気を得ている『ロックマン』シリーズの三作目。非常に難度の高かった『1』と、一気に難度が下がった『2』の中間に位置し、今までになかった新しい要素を加え、さらなる充実を図った作品である。おそらくシリーズの中でも1、2位を争うほどの素晴らしいゲームバランスを誇るソフトであり、その面白さは今でも色褪せていない。

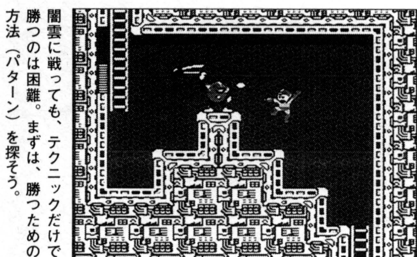
プレイヤーは主人公である「ロック」を操作して、8体のボスを倒し、ワイリーを倒すことが目的となる。

しかし、そう簡単にクリアすることはできない。敵は空を飛んでいるものや、ジャンプを繰り返し近づいてくるなど、様々な攻撃を仕掛けてくる。だがこれに対して主人公の主武器は、真横にしか飛ばないうえに、3発までしか撃つことができない「ロックバスター」と呼ばれるものなのだ。

さらにステージのあちこちには大きな穴や、針の山といった一撃で死んでしまうデストラップが用意してあり、敵に集中することができなくなる。この状況でいたるところから現われる敵と戦え、というほうが無理である。



ボスたちを全員倒さなければ、ワイリーと戦うことはできない。道は長くて険しいのだ。


闇雲に戦っても、テクニックだけで勝つのは困難。まずは、勝つための方法（パターン）を探そう。

また、ボスにいたっては、こちらの倍以上のスピードで画面の端から端まで飛んだり、攻撃の届かない天井近くまで浮いて直角に曲がる弾を撃ってきたりとザコ敵の比じゃないほど激しく動き回り、攻撃を仕掛けてくる。これでは、横にしか撃てない主人公の攻撃でボスを倒すのは、困難極まりない。考えながら迎撃する余裕は全くないのである。

しかし、抜け道は用意されている!

まずこのゲームは、残機制とライフ制の両方が取り入れられており、すぐにはゲームオーバーにならないようになっている。さらに、ステージをある程度進むと、一度ミスをしても一定の場所から始められるようになっており、少しずつでも進めるようになっているのだ。

そして、ボスを含めた敵の動きなのだが、実は一定の行動パターンが存在して

剣を振るって戦うよりも頭を使って先に進む方が重要

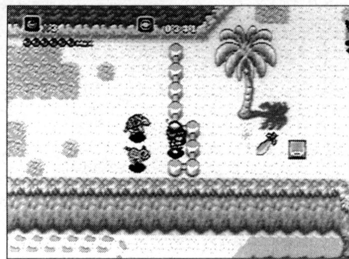
このゲームでは、戦闘よりもフィールド上に仕掛けられた様々な謎を解くことに比重が置かれている。

行けないところにある重りを乗せるスイッチ、遠くにあるスイッチ、棘だらけの床など、行く手を阻むさまざまな仕掛けを越えて行くには仲間の助けが必要となる。

例えば、狭い部屋に閉じこめられたとき、チーターの助けを借りて壁に体当たりをして脱出したり、スイッチとコロナの間に壁があるとき、蝶の助けを借りて剣を操り、スイッチを入れるなど、適切な場所で適切な動物の助けを借りるといったことがゲームを進めていく上で不可欠となっているのだ。

また、同様にアイテムを集めるときにも、うまく動物の能力を組み合わせなければ手に入らないことが多い。見えているのにどうしても手に入らないアイテムなどもあり、色々な方法を使って手に入れようと試行錯誤するのはパズル的でなかなか楽しい。その分、ゲームが進んで動物が増え、それまで取れなかったアイテムが取れた時の喜びと達成感は大きいものがあるのだ。

全体的に作りが細かく、今でも十分楽しめるので、見かけたら手に入れてプレイしてみよう。


待ち受ける数々のトラップがパズル的で楽しい。もちろん、ここでも動物たちの存在は欠かせない。

ワンポイントアドバイス

冒険の手助けをしてくれる仲間たちをうまく使っていこう

動物たちは大陸の各地におり、敵の動きを止める犬や死んでも一回だけ復活させてくれる猫など戦闘で役立つ仲間から、剣の飛距離を伸ばすモモンガ、海を渡ることが可能になる恐竜など、いなくては先に進めない仲間までいくつかのタイプがある。さらに2匹組み合わせることによって違う効果を発揮したりするので、新しい仲間を見つけたら色々と組み合わせてみるのも面白い。また、ボスモンスターの中には「フリージアの城」や過去の「ダリア渓谷」のボスなど、特定の攻撃しか受けつけないものもおり、それらに対する有効な攻撃方法（仲間の組み合わせ）を見つけないと倒すことはできない。攻撃しても効果がなかったら仲間の組み合わせを変えてみよう。

動物は同時に2体まで連れ歩けるが、おススメとしては、通常のフィールドはチーター。2倍のスピードで動けるので快適だ。組み合わせではペンギン、またはライオンを基本として、敵が少ないところではモモンガ、多いところではリバイアサンがベスト。ペンギンとライオンで剣の攻撃力を上げ、モモンガは遠距離に、リバイアサンは剣を素早く飛ばすことができるようになるぞ。逆におススメしないのは蝶とモアの組み合わせだ。飛ばした剣を自在に操れるため、一見便利に見えるのだが、キャラを操作できないので敵からダメージを受けてしまうのだ。



動物を選ぶ際は、効果を意識した組み合わせを考えよう。



編集部購入価格	1980円
入手難易度	普通

★おすすめポイント

グラフィックの美しさと演出の細やかさは必見。キャラクターの動きも軽快で、全体的にストレスを感じさせない作りになっている。アクションＲＰＧ好きには、ぜひプレイしてもらいたい作品である。

★発売当時の評価

メガドライブの数少ないアクションＲＰＧの一つ。丁寧な作りでユーザーの評価も高かったが、メガドライブということもあって…（涙）。

お得なウラ技を紹介！

●剣の能力を変える

剣を飛ばすときに剣を強化する動物（例えばペンギンなど）を選択。剣を飛ばした後に動物を変える（例えばライオンなど）と剣の能力がその動物のものに変わる。例でいうと氷属性だったものが炎属性に変わる。

特定の攻撃を交互に行わないといけないボスキャラ相手に有効な技だ。

MEGA DRIVE

新創世記 ラグナセンティ

メーカー：セガ／価格：8000円／ジャンル：ロールプレイング／発売日：94・6・17／1Pプレイ専用

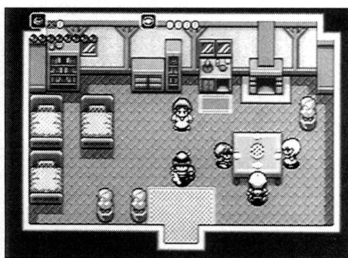
剣をかかげ、神が定めた滅びの運命に立ち向かえ!!

動物たちの助けを借りて、行く手を阻む数々のトラップをくぐり抜けろ!

サクサク進める遊びやすさ抜群のA・RPG

『新創世記ラグナセンティ』はRPGが少なかったメガドライブのために『The Story of Thor』などと共にセガがキャンペーンを打って制作した見下ろし型のA・RPGだ。全体的にファンタジックでほのぼのとしたムードの漂う作品だが、さすがに「ハイクォリティ」と謳われているだけあって、操作性が良く、キャラクターの動きもなめらかで、32ビット機が主流となった現在においても、その快適さゆえ、違和感なくプレイできる。同時に砂場に残る足跡などの細かい演出も見逃せない。

また、操作も比較的簡単で、回復ポイントなどが多数用意されていたり、いつでもセーブできるなど、何度も挑戦できる作りになっている。そのため、アクションゲームが苦手だという人でも繰り返し挑戦すれば、先に進めることができるだろう。



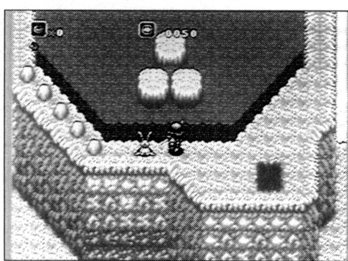
モノクロだと判らないが、パステルトーンで描かれた町や建物は、暖かな雰囲気でいっぱいだ。

物語のカギは動物たちの存在

さて、このゲームの大きな特徴として挙げられるのが、プレイヤー（主人公）に協力してくれる多くの動物たちの存在である。

主人公の少年・コロナは冒険の途中で様々な動物と出会い、彼らの協力を得ることになる。初めはただ剣を振ることや歩くことぐらいしかできなかったコロナが、「カエル」に自信をつけて貰うことによってジャンプすることができるようになり、「象」によって重たいものを持つコツを教えて貰うことで、物が持てるようになったりと徐々に成長していくのだ。

また、中にはコロナと行動を共にしてくれる動物たちもいる。今まで可愛がってくれたのでと一緒についてきてくれるペットの「犬」をはじめ、モンスターから助けたお礼として仲間になってくれる「ペンギン」や「ライオン」、お金を払うと仲間になる「猫」、レースゲームで勝つと仲間になる「チーター」、町で人間にいたずらをしているのを懲らしめると仲間になる「タヌキ」などがおり、それぞれに個性的な活躍を見せてくれるのだ。



動物たちとの出会いやコミュニケーションは、ゲームを進める上で重要なイベント。

車に弱い装甲車」や「火力が高いが、遠距離射撃に弱い戦車」というように、各ユニットにもそれぞれ明確な特徴があるのもポイントだ。お陰で「歩兵と戦闘工兵は都市の占領が可能なユニットだ。素早く占領工作がしたいから移動距離の大きい歩兵の方を雇用しよう」とか「サイコロジマの山脈を攻略したいが、戦車は山岳地に進入できない。空軍なら地形を選ばずに進めるので爆撃機を使って山岳地帯の敵を一掃しよう」というように、目的に合ったユニットが簡単に選べるのだ。

プレイヤーの頭脳こそ最大の武器だ

マップも2～4画面に入る程度の大きさのものがほとんどで、手頃なものばかりだ。お陰でどのマップでもとっつきやすく、ゲームがプレイしやすい。

しかし、一見、お手軽なマップにも、実はたくさんの落し穴があったりするので、決して簡単という訳ではない。シンプルゆえにこのゲームは戦術がすべて。生産ユニットの種類に差がないこのゲームでは、いかに有効なユニットを作るか、そしていかに有効な作戦を立てるか。自分の頭脳のみが最大にして唯一の武器となるのだ。

TACTICS

未だかつてないオリジナル戦法で、目前に迫る敵を翻弄せよ！

戦いの基本は、戦場の地形を考慮し、いろいろな状況に対応することができるようにユニットを作成していくという、いわゆる「正攻法」だ。だが、『ゲームボーイウォーズ』は頭脳と頭脳の戦いだ。常に正攻法で戦いに望むのではなく、ときには相手の意表をついた奇襲作戦の方が功を奏する場合もあるのだ。

一風変わった作戦の中でも、最弱歩兵の量産による突撃作戦は最も敵に恐れられる（嫌がられる?）作戦だ。内容はいたって単純。できるかぎり最安値の歩兵を雇い、次々と戦場最前線に送り込んでいくのだ。サイコロジマのように、山脈などの障害によって車両の移動が制限されるマップでは特に有効だ。マシンガン片手に敵地に突撃し、そしてゴミのように死んでいく歩兵たち…。

だが、敵ユニットの数はじわじわと着実に減少していき、最後に敵は撤退を余儀なくされるといった寸法だ。倒しても倒してもウンカのごとく押し寄せる歩兵の山、山、山…。マップが狭ければ狭いほど、前線に到達する時間が短くなり、効果は倍増する。人はこれを「人民解放軍作戦」と呼ぶ。

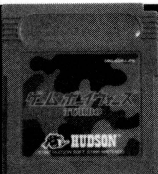
ありとあらゆる手段を講じて、敵を倒す―戦術の基本中の基本だが、注意することが一つある。それは、あまり奇襲作戦ばかりしていると、対戦相手に嫌われることだ。奇襲作戦の使い過ぎに注意しよう。



歩兵を大量投入している間は軍資金を蓄えられる。タイミングを見計らって、強力な兵器を投入しよう。



最終面は、圧倒的に不利な条件で戦わなくてはならない。これまで培ってきた戦術の全てを投入しよう。



編集部購入価格	3280円
入手難易度	やや難

★おすすめポイント

単純明快なゲームシステムと軍事知識不要のユニット群で、ＳＬＧ初心者にもオススメできる１本だ。マップ数も多く、長いこと遊ぶことができるゲームで、コストパフォーマンスもかなり高い。

★発売当時の評価

システムなどが前作で既に好評を得た、そのスピードアップ版。SLGゆえにプレイヤーを選ぶが、中毒性は極めて高い作品である。

GAME BOY

ゲームボーイウォーズ TURBO

メーカー：ハドソン／価格：4200円／ジャンル：シミュレーション／発売日：97・6・27／1Pプレイ

誰でも簡単に楽しめるお手軽SLG再び！

ウォーSLGの名作『ファミコンウォーズ』がGBに戦場を移した！敵の首都目指してひたすら進軍せよ！



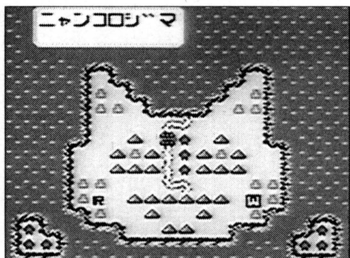
すべての戦いは勝つためにある！己を信じ戦い抜け！

軍隊が走りながらタイトルを連呼するというテレビコマーシャルが印象深かった名作SLG『ファミコンウォーズ』。後に舞台をゲームボーイに移して『ゲームボーイウォーズ』となり、その思考パターンと処理速度を大幅にパワーアップさせて登場したのが『ゲームボーイウォーズ TURBO』だ。

戦争を題材にした本格的なSLGといえば、パソコンゲームが主流だ。だが、コンシューマーで発売されたこのゲームは、ウォーSLGにありがちな、膨大なユニット数、広大な地形データ、ZOCなどの難しい特殊ルールを極力排除し、誰もがプレイしやすいようなアレンジが施されているのだ。

ゲームは二つの軍隊から一つを選んでスタート。占領下の都市から徴収した軍資金を使って、歩兵や戦車といったユニットを生産し、戦力を増強していく。そして敵国の首都を占領すべく、ひたすら進軍を繰り返すのだ。

戦場となるマップは、全体が猫形の『ニャンコロジマ』、7型の島が三つ並んだ『セブンショトウ』など、他ではお目にかかれない個性的でインパクトのあるフィールドが、20種類以上も用意されている。君は全マップを制覇することができるだろうか？



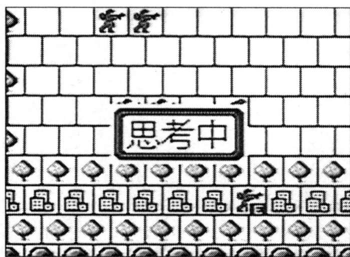
ふざけた名前や、変な形のマップが多いが、なめてかかると思わぬ大苦戦を強いられる。

簡単なシステム シンプルなユニット

このゲームのプレイしやすさは、ゲームシステムがすべてに渡って分かりやすくまとめられていることに起因する。

ウォーSLGをプレイするにあたり、特に軍事用語に慣れていないプレイヤーにとって最初の難関となるのが、ユニットの種類や名称だ。予備知識がなければ、ティーガー、アパッチ、トムキャット…。悲しいかな、これら兵器の名前を覚えることからゲームを始めなければならない。だが『ゲームボーイウォーズ』のユニットはそれぞれ、戦車A、戦闘ヘリ、戦闘機Bといった、非常に分かりやすい名称のものばかり。聞いただけでそのユニットがどんな兵器なのかが分かるのだ。

また、「歩兵に強く、戦



前作に比べ、思考時間が圧倒的に短縮された。ストレスを感じることなく快適に遊べる。

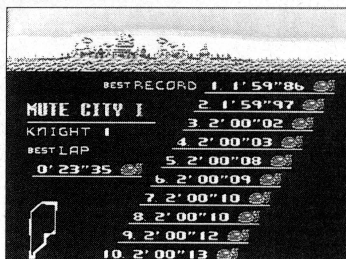
に飢えていたユーザーに、これでもかというほどの衝撃を与えたのだ。

タイムアタックが熱い！ 目指せニューレコード

なお、忘れてはならないのが説明書の魅力である。
このゲームはマシンのみならず、なんとパイロットにもしっかりと設定がつけられている。それも何故かアメリカンコミック風に書かれてあり、最後にはセリフが英語で書かれた漫画までついているのである。はっきりいってゲームをプレイする上では全く知る必要のない内容だが、単に説明だけが綴られたマニュアルに比べると読んでいて楽しい（ちなみにファイアスティングレーに乗る日本人、サムライゴローの設定は秀逸）。ゲームを立ち上げる前に一度シッカリと読んでみることをおススメする。

残念なのは、対戦プレイができないという点。そのため、延々と一人でコースレコードを更新するという、一見寂しい状況になってしまうのだが、実はこのタイムアタックが一番熱いのだ。寂しいなどとは微塵も感じさせないほど燃えること請け合いである。

まさにSFC史上に残る名作といえる『F-ZERO』。最近どうも面白いゲームがないと思っている人は、ぜひ中古屋（か、ニンテンドウパワー）でゲットしてプレイしてみよう。



タイムアタックならマシンはファイアスティングレーを選ぶべし。あとはひたすらサルとなれ。

コンマ数秒の挑戦！
一瞬のチャンスにかけるショートカット



レースゲームと聞いて、一番燃えることといえば何か？ という問いに、おそらくほとんどの人がタイムを縮め、レコードを更新することだと答えるだろう。

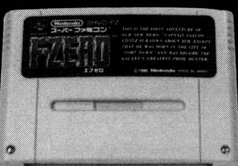
それは『F-ZERO』においても同じである。あらゆる技を駆使して、誰よりも速く走る。これは一種の征服感とともに、相手に対して優越感を得ることが出来る行為だ。

そしてその快感をさらに倍増させる技が『ショートカット』である。普通ショートカットといえば、ひとつのカーブを無視して突っ切ってしまうことを指す。だが、このゲームではマシンが宙に浮いていることもあり、ジャンプ台を使うことによってコースそのものを文字どおり飛び越してしまうのだ。

方法は簡単で、まずジャンプ台の近くでスーパージェット（Aボタン）を使いアクセル全開。スピードが乗ったところでジャンプ台から飛び立つ。そしたらすかさず向きをコース外に向け、コントローラーの下を押す（ジャンプの飛距離が伸びる）。後は気合で「とどけー！」と叫べば完璧である。

ただこのショートカット、コース外に落ちると爆発、炎上してリタイヤになる。失敗すれば、今までにいくら良いラップを重ねていても全て水の泡になってしまう。それでも普通に走るよりは約2～4秒程のタイムを縮めることができるのは魅力だ。

しかし、どのコースでもショートカットが出来るわけではない。キングリーグのポートタウンのようにジャンプ台があり、飛ぶところまでの距離が近いところでないとダメなのだ。この条件を満たしていれば、必ず飛べるはずなのでコース中をいろいろ研究し、「行ける！」と思った場所があったら、恐れずに挑戦してみよう。



編集部購入価格	380円
入手難易度	易しい

★おすすめポイント
シンプルで馴染みやすい操作感で取っつきやすいので、レースゲームファン以外の人にもオススメだ。また、グランプリモードを極めても、タイムアタックにハマれば長く楽しめる。

★発売当時の評価
発売当初はマリオの陰で地味な存在であった。しかし、やり込んでいくうちにその面白さに気づき、ハマっていったプレイヤーは数知れない。

どうせ買うならこれを買え！

USED GAMES Pick Up!

今月の一本

1998 SPRING **Lineup**

SUPER FAMICOM●F-ZERO **GAME BOY**●ゲームボーイウォーズTURBO **MEGA DRIVE**●新創世記ラグナセンティ **FAMICOM**●ロックマン3〜Dr.ワイリーの最期!? **PC ENGINE**●WINDS OF THUNDER

SUPER FAMICOM

F-ZERO

メーカー：任天堂／価格：7000円／ジャンル：レースゲーム／発売日：90・11・21／1Pプレイ専用

目指せ500キロ!! サーキットの風になれ！

SFCのデビューとともに登場した、未来型レースゲーム。400㎞を超すスピードで疾走するマシンを駆り、グランプリの頂点を目指せ！

SFC初期の名作レースゲーム

SFCの発売とほぼ同時に発売されたこのゲームは、任天堂の『スーパーマリオ』シリーズとともに、初期のSFC人気を支えたソフト。

ゲームの舞台となるのは未来の宇宙。プレイヤーは、タイプの違う浮上マシンを駆り、九つの惑星都市、15のサーキットで開催されるグランプリレースを制覇していくことになる。

選べるマシンは、バランスが良く初心者に向いている「ブルーファルコン」、ダメージに強く多少の接触ならモノともしない「ワイルドグース」、加速力重視で機体が軽い代わりにコーナリングやダメージに弱い「ゴールデンフォックス」、最高速重視でタイムアタックに向いている「ファイアスティングレー」の4台である。

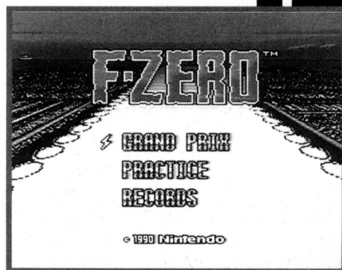
コースも特色溢れていて、道の途切れている場所を連続ジャンプで進むコースや、巨大なマグネットのようなものでコースの端まで引き寄せられる場所など、様々な仕掛けが用意されており、他のカーレースとはひと味違ったレース展開が楽しめるようになっている。



圧倒的なスピード感、そしてハードの特徴を活かした演出。SFCの一時代を担った、紛れもない名作だ。

そしてこの熱いレースを更に盛り上げてくれるのが、素晴らしいまでに表現された「臨場感」だ。唸るエンジン、スタート前の高まる緊張、他車との駆け引き、凄まじい勢いで流れる景色…加えてSFCの拡大縮小機能を活かした演出。そのため、コーナリングで、つい体を傾けてしまったり、ダメージを受けると思わずうめき声が漏れてしまったりと、完全にマシンと一体化することができるのである。

この臨場感は当時のファミコンに飽き、新しい刺激

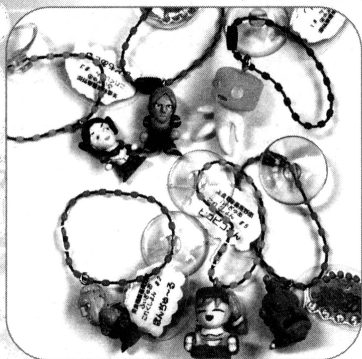


ら本当に山ほど失敗しました（笑）。型ができるまでが大変なんですよ。実はこれ、コミケに持って行ったんですが、四つほど売れたんです。

編：四つですか…（誰が買ったんだ？）。**ところで、あの同人誌をご覧になってのご感想はいかがでしょう。**

大：すごいですね、あんなに詳しく調べてあって。イラストとか説明文にもバカっぽさが漂ってるし…。コピーじゃなくてちゃんと印刷して出さないんでしょうかね。

◆　◆　◆



このことを、薔薇野郎の同人誌を作られた、ＭＧＡ同窓会薔薇班代表の白川さんにお伝えしたところ、次のようなコメントを頂いた。

「素薔薇しいです。若いうちは無駄なことに情熱を燃やすことが重要です。「薔薇野郎」は実に、人に無駄なことをさせるソフトですね」

…仮にも商業誌で「薔薇野郎」をここまで取り上げてる本誌編集部が、一番無駄なことをしているような気がするのは、気のせいだろうか。

Present

このコーナーで取り上げた、大塚幸二さん作の「美食戦隊　薔薇野郎フィギュア」を、１つずつ、６名様にプレゼント！　何が当たるかは編集部におまかせください。詳しい応募方法は126ページの「読者プレゼント」を見てくださいね。

同人誌を購入する際の注意!!

実は、前号このコーナーで紹介した「Tico Tico」さん（「ゲームバカ一代」作者）から、ちょっとしたトラブルが発生した、というご報告を頂いた。

そのトラブルの内容というのが、「本が余分に余っていたら分けて欲しい」、「お礼にドラえもんの切手を同封する」などの手紙が来た、というもの。「Tico Tico」さんも「ご本人たちに、決して悪気があったわけではないのはわかるのですが…」とおっしゃっていたが、トラブルはトラブル。今後こういった事がないように、編集部としてもきちんと対応しなければならない。

前号では「同人誌」というものについて、詳しい説明がなかったので、少々誤解を与えてしまった可能性がある。

まず押さえておいていただきたいのが、「同人誌＝自費出版」ということである。それは印刷した物だろうと、コピーして作った物だろうと一緒。ほとんどの場合が、正当な価格を支払って購入するものなのだ。決して「タダ」ではないので注意して欲しい。

そして、欲しい本があったら、まずそのサークルさんに問い合わせをすること。この場合の問い合わせというのは、「本１冊の値段」と「送料」について。たくさんの本を出されているサークルさんなら、「今までの出版物リスト」なども入るかもしれない。そして問い合わせのときには、必ず切手か、自分の住所氏名を書き切手も貼った封筒を同封すること。

何事にも、相手に失礼のないように心がけて欲しいと思う。

「私の懐ゲー」コーナーでは、様々な「尋常でないほどのめりこんでる」ゲームに対するお便りを募集中です。なぜかあまり「このゲームで人生が変わった」というタイプのお便りがないのですが、そういうのでもＯＫです。どんどんご応募ください。

〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1MGビル
(株)キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部
「私の懐ゲー」係

私の懐ゲー

前号の「懐ゲー」では、ゲームに対する愛が高じたゆえに、「こんなの作っちゃいました」という作品を紹介した。これに匹敵する物はもう出ないだろう…と思った編集部が甘かった。前号で紹介した薔薇野郎攻略本に触発されて、「さらにこんなの作っちゃいました」が舞い込んだ!

「薔薇」のフィギュアが届いた!

編集部には、毎日様々なお手紙やお葉書が届いている（読者の皆様のおかげです。感謝）。だがある日、珍しく一つの小包が、束になった手紙と一緒に届けられた。興味を引かれた懐ゲー担当編集部員は、さっそくその小包を手に取る。

いったい何が入っているのだろう。そう思って小包伝票の「品名」を見ると、**模型**の文字が。模型？ 模型といわれて思いつくのは「ガンプラ」とか「建築模型」とか、せいぜいその程度の認識しかない編集部員には、中身がどんなものか想像つかない。

開けてみるとまず手紙がある。とりあえずそれを取り出し読み始めると…。

「はじめまして。いつもユーズド・ゲームズを楽しく読ませていただいています。自分の知らないゲームを発見できて、中古ソフトを買うのに非常に役立っています。今回は「こんなの作っちゃいました」のコーナー宛に、作品を送りたいと思い、筆をとりました。物は**「薔薇野郎フィギュア」**です」

なにィ!?

慌てて中身を漁ると、出てくるわ出てくるわ、吸盤がついて車なんかにぺたっとやると、いかにも揺れ具合がよさそうな、**薔薇野郎ミニキャラ**の数々。そのラインナップは「ヨダレ」「ぼんじゅ〜る」「まどもあぜる」「とれびあーん」「ぱこぱこさん（ぴこぴこさん）」**「もあい&よしお」**の6種類。一つずつ小さいビニール袋に入っていて、中にはブツと紹介のカードが入っている。ここ、これはすごすぎる。感動も新たに手紙の続きを読むと…。

「ユーズド・ゲームズ5号の同人誌の紹介を見て、「薔薇野郎」の同人誌について問い合わせました。すると、**目も眩むようなスゴイ同人誌**が送られてきました。私は感動して（血迷って）、**自分でも何か作りたい**と思い、このようなものを作ってしまいました。素人の工作のような物ですが、よろしかったら御覧になってください」



マイディスプレイにぺたっ。…ちょっと仕事への集中力が…。

御覧になりましたとも。素人のようなとかおっしゃいますがイヤなかなかの出来で、特に**ヨダレが最高**。さっそくディスプレイにぺたっと貼ると、何かシュールでいい感じ。そこで、これを制作された、東京都の大塚幸二さんに電話でお話をうかがってみた。

◆　◆　◆

編集部（以下、編）：フィギュアをお作りになるのがご趣味なんですか？

大塚さん（以下、大）：いえ、実は仕事で模型を作ってまして、それで買った材料が余ってしまったんで、作ってみたんですよ。

編：模型作りのお仕事を？

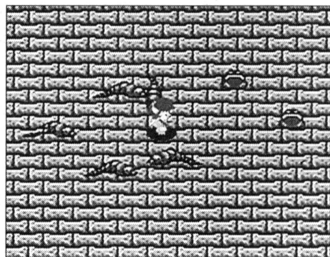
大：そうではないんですが、まあ、たまたま作ることになって。だか

いるといえるだろう。

アクション性の強い、変わった戦闘システムも好感触

敵キャラとの戦闘は、フィールド上に出現する「足跡」に接触すると起こる。接触すると、画面はブロックで囲まれた戦闘用のフィールドとなり、その中で戦うのだ。戦闘はフィールド内にいるすべての敵を倒すことで終了し、出口が出現する。この戦闘での特徴は2つある。まずは敵キャラを倒すことで出現するアイテム。接触することで入手できるのだが、一定時間たつと消えてしまう。そして、間違ってそのアイテムを射つと消滅してしまうのだ。他の敵キャラを攻撃するときに、近くにアイテムがあると射つに射てない、という状況になりやすく、狭い（1画面分）戦闘用フィールド中でのこのシステムはうっとおしい感じがした。もうひとつ、戦闘中にまわりのブロックを射つと色の変わるブロックがある。そのブロックを射ち続けると出口が出現すること。そこから出ることで、敵キャラを全滅させなくても脱出ができるのだ。これは、HPが少ない状況で進んでいるときなどに非常にありがたいシステムだ。

このゲームのタイトルにもある超能力はレベルアップやフィールド上で入手するが、ザコキャラとの戦闘では無理に使わなくても勝つことができる（もちろん使えばラクに敵を倒せる）。


敵を倒すとお金（ガマグチみたいなもの）を入手することができる。たまにアイテムを落とすこともあるぞ。

だが、各ワールドの迷路を抜け出す道のりは結構厳しい。また、超能力を使わないとクリアできない場面もある。そんなピンチの場面になったら、ウルトラマンのスペシウム光線よろしく、惜しみなく超能力を使ってしまおう。

敵キャラを倒して出るアイテムはお金がほとんどで、回復系アイテムの出る確率は低い。が、その分緊急脱出ができるシステムで難易度を調節している、といった感じがした。そのバランスがほどよくとれているのでストレスを感じずに戦えるだろう。この辺は、開発陣のそれまでのノウハウが生きているといえる。このバランスの絶妙さは、さすがコナミ、といえるところだろう。

やられても悔しく感じない不思議な味わいのゲーム

最初に書いたが、ライトな感覚でプレイできるこのゲームでは、戦闘で負けてもさほど「悔しい」という気持ちがおこらなかった。ゲームオーバー時に「ヤラレチャッタネ」というメッセージで暗転するのだが、「しょうがないまたやるか」という軽い気持ちで再スタートできる。これは、村やフィールド上の景色、そして色彩といった、ゲーム全体の持つポップな雰囲気がそうさせているのだろう。さらに順序どおりの進めかたをしていれば、戦闘時にとても勝てない状況での敗北がなく、たまたま負けてしまった、という感覚が強いからかもしれない。この世界が滅亡しそうだ、というのに妙に軽い対応の村人たちの存在もそれに拍車をかけている。

本作は、ライト感覚とノリの良さを醸し出している不思議な味わいがあるゲームといえるだろう。ぜひニンテンドウパワーでリメイクしてほしいものだ。

ちょっとお得な 裏技

■助けて！ コナミマン！

ワールド2、光の平原の一番右上にある森の真ん中に立ってみよう。すると伝説のコナミマンが出現して、HPとMPをフル回復してくれるのだ。ピンチになったらここに避難しよう。

■タイムストップをかけてきたらこれで回避！

敵がタイムストップを使ってきたら、慌てずセレクトボタンを連打しよう。うまく防げるハズだ。ただし、超能力を使える状態になっていないと通用しないので注意すること。

■レッツ・ダンシング！

ちょっとしたヘンな裏技。FC用のジョイスティックをつないで、コントローラー1の方向キーを左に入れたらジョイスティックを右に入れる。両方ともこれを交互に左、右と入力すると、主人公が踊っているように見える（ような気がする…）。

エスパードリーム

発売日：87・2・20／メーカー：コナミ／ジャンル：アクションRPG

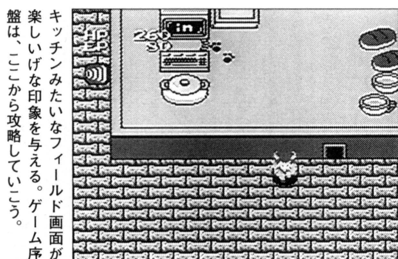
プレイヤーを夢物語に誘う、ポップな色調に彩られたA・RPG

ディスクソフトを精力的に発売していたコナミが、87年に発売したライトなノリのアクションＲＰＧ。悪者におびやかされた、メルヘンチックな5つの世界を救い出せ！

ライトな感覚で遊べる、ほのぼのＲＰＧ

87年、コナミは「エスパードリーム」を始めとして「愛戦士ニコル」「迷宮寺院ダババ」と、怒涛のごとくソフトを発売した。コナミがディスクシステムのソフトに最も力を入れていたのがこの年だったといえるだろう。この一連のソフトの特徴としては、どれも気軽にプレイできるということ（「ダババ」はちょっとツライが…）。

ここで紹介する「エスパードリーム」はＲＰＧ風アクションなのだが、肩をはらずに遊べる。内容が薄いというようなことではなく、適度な謎解きや一度回れば覚えられる程度の迷路フィールド、敵キャラの強さにしても強すぎず弱すぎず…。よくバランスの練られた、ライトな雰囲気をもったゲームといえるだろう。



キッチンみたいなフィールド画面が楽しいげな印象を与える。ゲーム序盤は、ここから攻略していこう。

ポップなビジュアル。変化に富んだゲームワールド

主人公は夢の中に出てきた女の子から助けを求められる。そして、有無を言わさずにその世界へとひき込まれてしまうのだ。そこから「エスパードリーム」の冒険が始まる。もとの世界へ帰るためにも、悪のナルシス族を倒さなければならないというわけだ。そこでまず主人公を強くするために、まず敵を倒してレベルアップ。そして武器は、村長さんからもらえる銃とフィールド上で手に入る超能力を装備する。

最初はレンガ村という村にいく。そこから各ワールドへと入り、迷路になっているフィールドを進んでボスを倒せばそのワールドはクリアとなる。ワールドは5つあるのだが、最初から複数のワールドへ行くこともできる。だからといって、いきなり難しい場所へ行けば一瞬でゲームオーバーになってしまうのだ。

各ワールドはそれぞれ特徴のある世界になっている。例えば最初に行くワールドでは、巨人のいる家ということで子供部屋からキッチン、置いてある積み木までがすべて大きく、その中をアリのように進んでいく。その他にもチェス盤でできている世界やクリスタルの世界など、どの世界もメルヘンチックで、プレイしていて楽しい気分になる。このゲームの色彩がカラフルでポップだということも、見た目の楽しさを倍増して

さんまの名探偵
▶ START
CONTINUE
namcot

さんまの名探偵

文珍殺人事件の謎に迫れ！

明石家さんまが名探偵に扮し、落語家の桂文珍を殺した犯人を探し出すという推理ＡＤＶ。豊富に用意されたミニゲームなどで、プレイヤーを飽きさせない趣向が凝らされている。

ハード：FC／メーカー：ナムコ／発売日：87・4・2／編集部購入価格：980円／入手難易度：やや難

軽いノリで楽しめる本格派の推理モノ！

ある夜、吉本工業の社長である吉本高行宅で、落語家の桂文珍が殺され、金庫室にあったダイヤが盗まれるという事件が発生した。ゲームの目的はこの事件の謎を解き、犯人を探し出すこと。プレイヤーは名探偵に扮するさんまとコンビを組み、様々な謎に挑戦していく。ベースはあくまでマジメに作られた推理アドベンチャーだ。

まずは捜査の基本どおり現場での証拠品集めや、事件関係者からの聞き込みから。ゲームの進行は、画面右に表示された八つのアイコンを指示するという方式。「人に聞く」で事件関係者に質問をしたり、「捜査」でその場所を調べたりできる。



謎解き自体の難易度は低めになっている。

事件の容疑者は、西川のりお、オール阪神・巨人、今いくよ・くるよ、太平サブロー・シロー、島田伸介と、まさに当時の吉本お笑い芸人総出演だ。いま見てもパワフルで個性的なメンバーが揃っている。

そしてこれが、どいつもあやしくうさんくさい。近いうちに大金が入るといっていた伸介、文珍のことをうらんでいたシロー、と例を挙げればキリがない。

それに容疑者のなかにはボケをかましてばかりのやつもいる。例えばシローの「そいつ犯人でっか。どついたろか〜」てな感じ。でも「あんたそれしかいえんのか」とちゃんとさんまのつっこみもアリ。

こういった往年の吉本漫才を見るかのような、キャラクターのやりとりが実に楽しく、ゲームを飽きさせない要因の一つとなっている。

また、死体の脇からこっそりお笑いのネタ本を盗んだ巨人なんかは「ついフラフラと…」で許されてしまう。オイオイとこちらから突っ込みたくなるが、吉本芸人というキャラクターのせいか、不思議と違和感なくプレイできる。

「移動」を選ぶと、マップ画面から様々な場所へと進むことができ、捜査が進むにつれ、舞台はどんどんと広がっていく。

また、マップ画面でゲームセンターに入ればシューティングゲームをプレイすることもできるなど、途中に入るミニゲームもまたいい気分転換になる。それにミニゲームをクリアすれば本編のヒントがもらえたりもする。

ここぞというときには、「さんま」でさんまに捜査をまかせたり、「どつく」で容疑者をしめあげたりして（いいのか?）、ゲームを進行させていく。

そうして物語が進むと、闇の帝王からの怪電話やユダヤに伝わる秘宝と、謎めいたキーワードが続々と現れる。そして第2の殺人が起きるのだが…。

最後にそれについての阪神の一言をどうぞ。

「まあそんなことより、たこ焼きでも食いなはれ」。

電車通勤・通学者にとても便利 駅の中にある ゲームショップだ!!



ゲーム選隊 仙台駅店

〒980-0021 宮城県仙台市青葉区中央1-1-1 TEL022-715-0822
営業時間：10：30〜21：00
ＪＲ仙台駅１Ｆ

「駅」という立地を活かした品揃えが魅力

「駅の構内にゲームショップがある」と聞いてさっそく訪ねてみると、ＪＲ仙台駅１Ｆの駅長事務室の隣りというちょっと異色の場所に、「ゲーム選隊仙台駅店」があった。新幹線の改札からだと少し歩くが、迷うということはない。これは電車を使っているユーザーにはすごく便利なのでは…と思ったら、やはりお客さんには、駅を利用する学生や出張帰りのサラリーマンが多いそうだ。岩手・山形・福島の近県３県からのお客さんも結構いるのだとか。店舗面積は広くないが、ＳＦＣをはじめとした中古の品数は多く、ＰＳは新品も中古も扱っているのが特徴だ。ＦＣも380円均一価格で販売している。

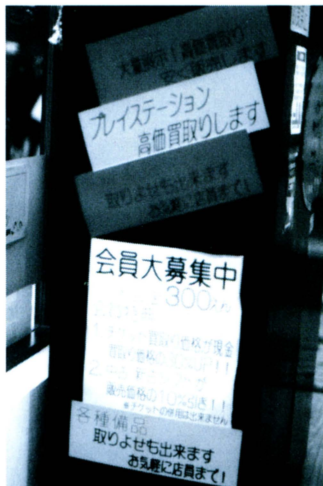
時々、ＳＳのソフトなどが98円という破格値で販売されていることでも密かに有名なこのお店、他地方から仙台に行ったときにはぜひ寄ってみよう。



棚はかなり高いところまである。並べ方も見やすく、お目当てのソフトを探しやすい。



ＦＣの箱付きは見る機会が少ないか、こんな注意書きも。確かに間……とちょっと悲しい。



ＰＳ買取りや、会員募集などの張り紙。取り寄せもしてくれるのが嬉しい。

SERVICE&SYSTEM

入会金300円の会員になると、買取り・購入ともに10〜30%お得になる。夏冬の休暇中はセールも行うので、チェックしておこう。

仙台在住ユーザーで知らない人はいない!? 旧ハードのラインナップは老舗ならでは

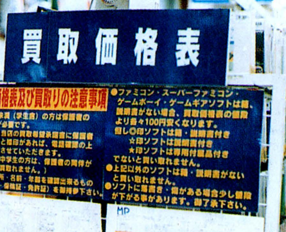


シーガル 長町店

〒982-0011 宮城県仙台市太白区長町1-2-11 TEL022-246-1194
営業時間：10:00～21:00　地下鉄長町1丁目駅北口隣り

地域密着型のお店ならではの品数

仙台有数の「ユーゲー向きのお店」として読者の皆さんから多くの情報が入った「シーガル長町店」。ＪＲ仙台駅などがある中心部からは少し離れるが、地下鉄を降りてすぐというのは地元以外の人にも嬉しい立地だ。市内をはじめ、いくつかあるチェーン店の１つだが、ＦＣ、ＭＤなどの品揃えがもっとも多いのがこのお店だとか。取材にうかがったときには、ＦＣ・350本、ＰＣ・160本、ＭＤ・210本、３ＤＯ・70本などが店内にずらりと並べられていた。仙台の中古ショップとしてはかなり古いというだけあって、お客さんも昔からのつきあいがある人が多いという。しかし、「リサイクルは良いこと、と誇りを持って仕事をしています」という店長さんは、「まずは中古という良さを知ってほしい」とライトユーザーも大歓迎している。少し遠出をしてでも一度は訪ねてみたいお店だ。



取り扱う品が多いせいか、リストの字も細かくぎっちりと表示されている。注意事項もよく読もう。



細長い店内だが、色々なソフトが効率よく陳列されている。



ファミコンのソフトでも、箱などがちゃんとついているのは嬉しい限りだ。


メガドラの品揃えもかなりのもの。しかもほとんどが東京より安い！

SERVICE & SYSTEM

メンバーズカードは、15円で1ポイント。1000ポイントで1000円の割引になる。また、通販も可能ということなので、興味のある方は電話で問い合わせてみよう。

平成10年2月28日発行第3巻第1号通巻第6号　発行人：高橋清一　編集人：小泉俊昭　発行所：ＫＴＣキルタイムコミュニケーション　〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 MGビル TEL03-3555-3431 FAX03-3555-1203
定価：本体760円
※消費税が別に加算されます

ISBN4-906650-12-0 C2076 ¥760E